1990年3月1日発行(毎月1回1日発行) 第8巻 第3号 通巻第64号
昭和61年7月3日第3種郵便物認可

闘うパソコンゲームマガジン

コンプティーク

1990 3月号 定価530yen



独占公開
ロードス島戦記
ビデオアニメ化

痛烈!
2大付録

独占付録
バショウ・ハウス
書き下ろし
エメラルドドラゴン
攻略ガイド2

新企画
文庫付録
裏のウラを暴く

秘本 三國志II

特集
史上最強のRPG

プール・オブ・レイディアンス/サークII/ウィザードリィVファイブ/ザ レジェンド オブ ヒーローズ/ギルガメッシュ ソーサリアン/ルーンワースほか……最新9ゲーム徹底解析



C&C Computers and Communications
サウンドにどっきり、ゲームにうっとり。
こんどの88は、CD-ROMがメチャ楽しい。
●すばらしいステレオサウンドや新しいパソコンの世界が楽しめる先進のCD-ROMドライブを搭載*
*model 1はドライブ別売(PC-8801-30 ￥30,300)。model2は標準搭載。
なお、PCEngine用CD-ROM²のCD-ROMドライブ(CDR-30)を接続することも可能です。
〈PCEngine用のソフトを88で使用することはできません。〉
●1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵(320Kバイトタイプの読み取り/書き込み可能)。
●ステレオ出力のFM音源6音・リズム6音に、デジタルサンプリング機能、SSG音源3音を加えた豪華なサウンド機能。
●音楽用CDを再生するインテリジェントCDプレーヤ機能を内蔵。
●処理スピードをさらに高速化(メインメモリアクセスノーウェイト)。
●ゲーム、ワープロはじめ多彩なソフトウェアが使用可能。
●すっきりスマートな縦置き型のデザイン。
NEW
88+CD-ROMで楽しさケタちがい。
NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801mc
model 1(CD-ROMドライブ別売)本体標準価格……169,000円(税別)
model 2(CD-ROMドライブ標準搭載)本体標準価格…199,000円(税別)
(ディスプレイは別売です。)



NEC

キミの88が、いっきにCD-ROMマシンに大変身。

すでにPC-8800シリーズ＊1を持っているキミは、別売のCD-ROMドライブ＊2とインタフェースセットを追加するだけで88をCD-ROMマシンに変身させることができる。ライン入力がついたステレオラジカセがあれば、豪快なステレオサウンドが思う存分楽しめるよ。

＊1 適応機種：PC-8801MA2／MA／FA／MH／FH／mkⅡMR／mkⅡFR／mkⅡTR／mkⅡSR
（PC-8801／mkⅡ／FE／FE2、PC-88VA／VA2／VA3、PC-98DOでは使えません。）
＊2 PCEngine用CD-ROM²のCD-ROMドライブ（CDR-30）を接続することも可能です。
〈PCEngine用のソフトを88で使用することはできません。〉



CD-ROMドライブ（PC-8801-30）
標準価格 30,300円（税別）

CD-ROMインタフェースセット（PC-8801-31）
標準価格 34,800円（税別）

ますます身近に、パワフルデビュー！

これからパソコンをはじめるぞ、というキミにぴったりのPC-8801FE2。ふつうのテレビにつないで、簡単に本格パソコンの世界を実感できる。スピードもますますアップしたし、FM音源の迫力サウンドで、PC-8800シリーズの楽しいソフトがたっぷり楽しめて、119,000円。これは、見逃せないね。

同時新発売
本体標準価格
119,000円（税別）
（ディスプレイは別売です。）

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FE2
テレビとつなげる本格パソコン
320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
※CD-ROMドライブを接続することはできません。





「スペースボールベアーズコンテスト」12月・月間MVP発表！

順位	得点	お名前（年齢）	県
1位	684,030	長谷川 哲之 さん	宮城県
2位	173,250	田中 誠 さん（22歳）	東京都
3位	155,300	岸田 裕次 さん（15歳）	大阪府
4位	121,140	吉村 隆志 さん	埼玉県
5位	117,410	大山 康紀 さん（17歳）	岡山県

1位の長谷川くん、なんと68万点には、みんなびっくり！
5名のみんなには、マックベア福袋お送りします。

●本広告に記載しております全商品の価格には消費税が含まれておりません ご購入の際、消費税が付加されますのでご承知おき願います

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター 東京03(452)8000 大阪06(943)9800
受付時間…9:00～17:00月曜日～金曜日(祝日を除く)電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン
国内実績 No.1
日本電気グループ

コンプティーク

1990 ③ March Vol.64　発行／角川書店

CONTENTS 3



COVER & PINUP
AD／高木和雄
PHOTO／岩瀬陽一
STYLING／奥田ひろこ
HAIR＋MAKE／早川慎一
MODEL／田村英里子

英里子ちゃんは帽子に凝っている。で、この日表紙担当のスタイリストさんが用意した帽子を見て、「あれっ？」と思った。なんと偶然にも新曲のジャケ写と同じものだったのだ。よーく見比べて楽しんでみよう。

〔特集〕史上最強のRPG

9大ゲーム徹底解析

数ある最新RPGの中から最強の9ゲームを厳選し、これまた強力無比のコンプティークが、バッサリ、ズバリと徹底攻略してしまうのである！どうだっ!!

SPECIAL 1 78

アニメビデオ化

独占公開!! ロードス島戦記

原作者、脚本家、監督が明かすアニメ・ロードスの全貌。初公開セル画、キャラ設定付。

SPECIAL 2 84

パソコンゲーム化

ロボクラッシュ＆トップをねらえ！

完成間近『ロボクラ』画面写真公開！『トップ』画面グラフィック初公開!!

付録1

バショウ・ハウス書き下ろし

エメラルド・ドラゴンDX（デラックス）

書き下ろしサイドストーリーやゲーム中に隠されたサブシナリオの紹介、そして『エメ・ドラ』プロデューサー"J.D.加藤"氏が明かすひと味違った攻略アドバイス！





トップシークレットテレフォン
(03)221－9999

●イラストポスター
『ソーサリアン』盗賊達の塔
ドラゴンコミックスソーサリアンシリーズ第8弾
2月5日発売
イラスト／久保田真二

SOFT TOP 20

SOFT EXPRESS

安田均のパソコン版

RPG WORLD

AVG WORLD

SLG WORLD

ESSAY

SPIRITS

HARD PACK PAGE

福袋 新装開店!!

《巻末コミック》

●SFスペースコミック
トップをねらえ!
NeXT GENERATION

●お元気冒険コミック
ルーンワース 星の勇者

付録2 裏のウラを暴く 秋本 三國志II

これは攻略本か、体験記か、はたまたただのヨタ話なのか!? 秋葉原、Dr.四谷、お茶の水教授の3人が覇権をめぐって争う、スチャラカ三國志。

Dragon Slayer®

The Legend Of Heroes

Fantasy Role-Playing.

PC-9801版シリーズ 5'2HD(3枚組) 近日発売!!

●メモリー256●2ドライブ専用●I/Oバンク RAMボード対応●FM音源対応●PC-9801/PC-98Vは動作しません。

PC8801SR/VAシリーズ 5枚組 価格8,700円(税別)好評発売中!!

ドラゴンスレイヤー英雄

Dragon Slayer®

The Legend Of Heroes

Fantasy Role-Playing.

By Falcom

PC8801SR/VAシリーズ

5枚組 価格8,700円(税別)

■2ドライブ専用■ジョイステック対応■CD-ROM対応■128KB増設RAM対応■デジタルCRTでもプレイできますが、アナログCRTでプレイすることをお薦めします。■ブランクディスクが3枚あれば、シナリオ(SAVE)ディスクのバックアップが作れます。

■通信販売(送料無料)

電話やFAXやハガキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して申し込み下さい。商品お届け時に商品代金お支払い下さい。

品名・機種名・氏名・電話番号を明記して現金書留で申し込み下さい。

〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル

TEL 0425(27)6501 FAX 0425(28)2714

Falcom®

NIHON FALCOM INCORPORATION

パーソナルコンピュータ情報誌

LOGiN

初代から"Ⅳ"まで、ドラゴンスレイヤーシリーズには、いつもなにかしら新しいアイデアが盛り込まれていた。それも、すぐにソレとわかるようなモノが多かった。ところが、今度の"Ⅳ"となった『ドラゴンスレイヤー』はちょっと違う。〈中略〉このシリーズには、**必ずプレイヤーを驚かせ、感心させる新しい"何か"がある。**それが、画面を見る限りでは"普通"なのだから、その中身にこそ"業"が隠されているだろうことは、推して知るべし、だ。〈中略〉**『ドラスレ』はもう、エルゴノミックRPGと言ってもいいくらいプレイしやすいのだ。**

『ドラスレ』は、一見ごく普通のRPGなのに、おいしさが随所に、しかしさりげなく光る。まるでフグちりのようなゲームなのだ。



(ログイン 11 17号より抜粋)

POPCOM

久々にかまえずにプレイできるゲーム。最初のイベントを通過したときに、そんな感じがしたんだ。その印象という感覚は、今までのところ、ずっと続いている。しばしば、気がつくと取材の目的も忘れてゲームに没頭していたり。〈中略〉正直言って、今回ほど別冊の内容に困ったことはなかった。**ひと言でいうと、「ゲームがよくできすぎている」。それとも「ていねいに作られている」といったほうが、正しく伝わるだろうか?**ゲームの特徴や欠点を述べたてるようなレビュー、内容物を引きずり出したり、あるいはフォローするような記事を必要としない(拒否する)、まったくひとり立ちしているゲーム。いたずらに ヒントや攻略法を書いても、おそらく プレイヤーはそんなものを必要としないだろう。



(POPCOM '90 1月号より抜粋)



伝説 関係各誌で絶賛!!

テクノポリス

どこが新しいというわけでもない普通のRPGだ。だからといって、決してその「古さ」を感じさせない。アクションRPGで究極までたどり着いた ドラスレ が、その流れのさらに先で**オーソドックスな部分で究極を目指したRPGなのだ。**〈中略〉 イース シリーズに見られたような重要なイベントは各キャラが勝手に動いて物語が進み、プレイヤーをゲームの世界にグイグイ引きつけるという仕組みだ。これまでの ドラスレ みたいに、謎解きがかなり多い展開ではなく、お話を楽しむRPGになったわけ。さらに、RPGとしてはゲームバランスが最高によくできているぞ。〈中略〉**BGMはいままでのファルコム節とは、また違った感じであった。目立つわけでもなく、それでいて心が休まるような美しいメロディーだ。**〈中略〉そーいった意味でもなかなか斬新なのかもしれない。まっ、とにかく期待大だね。



（テクノポリス 12月号より抜粋）

マイコンBASIC Magazine

わかる!動かせる!プログラムが読める雑誌

それでは今回のドラスレはどうだろう。画面写真を見てもらえば一目瞭然だが、普通のごくありふれたRPGの画面という印象を受けるはずだ。考えてみると、今までのドラスレはすべてその斬新さが画面構成にも表れていた。〈中略〉しかし、それらは技術的な挑戦にすぎないのではないだろうか。「ドラゴンスレイヤーTHE LEGEND OF HEROES」（以下ドラスレVI）**技術的な面よりも本当の意味でのゲーム内容の向上に力を入れているのだ。**新ジャンルを形成するという挑戦は終わり、 既成のジャンルをどこまで高めることができるか、という新たな挑戦をドラスレは、はじめたのである。〈中略〉**この ドラスレVI は実に見事に、今までのRPGの不満というものを解消してくれている。**こうして簡単に言ってしまっているが、RPGの基礎を踏破し、さらに不満 を解消させて密度の濃い作品に仕上げるの こは多くの努力と、RPGに対する情熱が 必要不可欠だったにちがいない。だからこそ、ここまでの作品に仕上がったのだろう。ファルコムでは「シリーズ第6弾で原点にかえった」 とコメントしているが、まさにそのとおりだろう。**言葉にはできない楽しさ、文字には綴れない 感動 というものが込められている。**〈中略〉 ドラスレVI は久しぶりに、小細工抜きに楽しむことのできるゲームだ。RPGファンの人なら、絶対にプレイしておかなければならない。



（BASICマガジン'90 1月号より抜粋）

コンプティーク

パソコンゲーム史上、さんぜんと光り輝く不朽の名作『ドラスレ』シリーズ。**その第6作は、空前絶後、波乱万丈、感動保証という、三拍子そろった**（どんな三拍子じゃ）本格的RPGなのだ。さあ、いくぜ！〈中略〉新しい『ドラスレ』はスゴイ。しかし、ただスゴイというだけでは何がスゴイのかわからない人も多いと思う。（そりゃ当り前だぁね。）いったい何がスゴイのか、そのスゴさをズバリ解説しよう。**とにかくスゴイので、心して聞くように！**



（コンプティーク 12月号より抜粋）

Dragon Slayer®
The Legend Of Heroes

大型ポスタープレゼント
詳しくはこのウラを見てネ


Falcom
イース／イースII／ワンダラーズ フロム イースはそれぞれ楽しめますが続けてプレイすればさらに30倍は楽しめます。
シリーズだけど・・・
どのイースからでも始められます。
時代が勇気を求めている！
あの感動を、あの興奮を、さらに鮮やかなイメージで描きだされる。いま、新たなる冒険が幕を開けた。
ワンダラーズ フロム イース
Ys
WANDERERS FROM YS
By Falcom
■対応機種
●PC8801SR VAシリーズ5-2D(5枚組)
●PC9801 PC286シリーズ 5-2HD、3.5-2HD(3枚組)
※FM音源対応
※ジョイスティック対応
※2ドライブ専用
※PC9801シリーズは256K以上必要です。
※PC9801シリーズは2HD版のみ発売となりますのでご注意下さい。
※PC9801 Uでは動作しません。
●MSX2 3.5"-2DD(5枚組)
優しさから、感動へ。
前作のすべての謎が、いま興奮とともに解き明かされる。
冒険は、体験へ。そして思い出に。
さらに深く心に刻みこまれていく。
イースII
Ancient Ys Vanished The Final Chapter
■対応機種
●PC8801SRシリーズ 5"-2D(4枚組)
●PC9801 PC286シリーズ 5"-2HD、5"-2DD、3.5"-2DD(3枚組)
●X1-turboシリーズ 5"-2D(4枚組)
●FM-77AV専用 3.5"-2D(4枚組)
●MSX2 3.5"-2DD(3枚組)
6冊の書が綴るイースの謎。
いま、勇気を道標に、限りない冒険が始まる。
多くの感動を巻き起こし、
RPGに新ジャンルを確立した傑作！
イースI
Ancient Ys Vanished
■対応機種
●PC8801SRシリーズ 5"-2D(2枚組)
●PC9801 PC286シリーズ 5"-2HD、5"-2DD、3.5"-2DD
●X1-turboシリーズ 5"-2D
●FM-77 3.5-2DD
●FM-7 NEW7 5"-2D(2枚組)
●FM-77AV専用 3.5-2D(2枚組)
●MSX2 3.5-2DD
来ればHappy！
もらってLucky!!!
この引換券を有効期間中に、ファルコムショップに持っていくとドラゴンスレイヤーのオリジナルポスター(515×728)がもらえるよ。
数に限りがありますのでお早目に!!
ファルコム・ショップ
甲州街道
代々木
新宿
JR代々木駅徒歩1分。
代ゼミ5号館トナリ
有効期限 2月28日
ポスター引換券
COM2
ファルコム・ショップ
住所〒151 渋谷区代々木1-55-2 大和ビル5F
☎03(375)1917



●高速三重スクロール、横スクロールを重ね合わせることで遠近法を実現。いままでにない奥行きを表現。
●戦闘シーンでのアクション性を高めることで、よりリアルでスリリングな興奮を実現。
●ストーリを見せるための演出を重視。まるでアニメを見ている感覚でプレイできる。
Wanderers from Ys
PLAYER
ENEMY
H.P 020/020 RING 000
EXP 00000 GOLD 01000
●Ys シリーズの特徴である無理のない展開、スムーズなゲーム進行を受け継ぎ、さらにプレイヤーの腕次第で行動半径を広げられるようになった。
■各機種8,700円(税別)
[イースIII]
68000版
遂に登場!
●5"2HD(4枚組)
●¥8700(税別)
3月24日発売
●3部構成からなる壮大なストーリーが、前作の残した謎のすべてを解き明かす。
●アイテム数が増えたとともに、6種類の魔法が新たに加わり、戦闘バリエーションも豊富。
●ファルコムならではの曲線と立体感を駆使し、よりリアルになったグラフィックスに注目。
●レコード・CD化され、話題をさらった前作のBGMをはるかにしのぐオリジナルBGMが24曲。
●その他、重ね合わせ処理や高速スクロール、操作性と、あらゆる面で前作をこえた!
Ys-II
イース
ANCIENT YS VANISHED THE FINAL CHAPTER
PLAYER
ENEMY
■各機種7,800円(税別)
ワンダラーズフロムイース
Wanderers from Ys
●立体感あふれる美しいグラフィックが、謎に包まれた世界を彩る。
●多彩攻撃バリエーションを誇る、個性的なデカキャラが7種類も登場。
●2部構成でメリハリのきいた深いストーリーは、ドラマチックに展開していく。
●ハードの限界まで追及した、ハイレベルな話題のBGMは15曲。
●ゲーム終了後には、優しく爽やかな余韻を感じることができるだろう。
PLAYER
ENEMY
GOLD 28506
■各機種7,800円(税別)
通信販売
(送料無料)
●代金引換の場合
電話やFAXやハガキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して申し込み下さい。商品お届け時に商品代金お支払い下さい。
●現金書留の場合
品名・機種名・氏名・電話番号を明記して現金書留で申し込み下さい。
Falcom
NIHON FALCOM INCORPORATION
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 ☎0425(27)6501

SORCERIAN

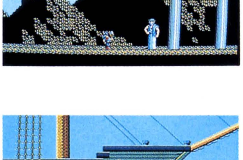


2年半の時を経て さらに新しい。

1988年12月、"ソーサリアン"は、ロールプレイングゲームが、
ロールプレイングゲームだけで生きられる時代を終わらせた。
そう、"ソーサリアン"は、かつて類を見ないほど端正に、
ファンタジックなロールプレイング、奥深いアドベンチャー、そして
シャープなアクションまでも包含してしまったのだ！
それから2年半。"ソーサリアン"は、独自の柔軟なシステムのパワーによって、
次々とエキサイティングなシナリオと驚きを、ユーザーに提供し続けてきた。
1作ごとにまるで異なる物語の妙。
連作だからできた、プレイヤーキャラの限り
ない成長の喜び。2Dから疑似3Dまで、
あらゆる手法で描き分けたグラフィックの絢。
120種類もの魔法を、プレイヤーが創造できる不思議。
そして好奇心を駆り立てる隠れたアイテムの誘惑……。
2年半という時間さえ、この魅力を流すことはできなかったのだ！
"ソーサリアン"シリーズすべての原点は、ここにある。君の目の前に。

無限の可能性、進化するＲＰＧ　ソーサリアン

■シナリオは次の15話で構成されています。



天の神々たち

その日、山岳地方の村々から数多くのひとびとがソーサリアンの町へやってきた。「神々が天罰を下された」彼らは口々に叫んだ。このことを調べようと幾人かの冒険者が村へ向かった。



呪われたクィーンマリー号

新たなる冒険を求めて海に乗り出した彼らの前に立ちはだかる黒い影。船の上を舞台とした、人間ドラマの背後に見えかくれする謎の呪いと死の恐怖に立ち向かえ。

- 消えた王様の杖
- 暗黒の魔道士
- メデューサの首
- 氷の洞窟
- 盗賊たちの塔
- ルシフェルの水門
- 不老長寿の水
- 紅玉の謎
- ロマンシア
- 失われたタリスマン
- 囚われた魔法使い
- 暗き沼の魔法使い
- 呪われたクィーンマリー号
- 呪われたオアシス
- 天の神々たち



●マニュアルは全魔法・全シナリオ解説付。176Pの超豪華版。



●PC-88SRシリーズ5"2D(5枚組)●PC-98F/VM5"2DD(5枚組)●PC-98U/UV3.5"2DD(5枚組)●X-1 turboシリーズ5"2D(5枚組)●PC-88VA専用5"2DD(5枚組)各9800円(税別

変わりつづける、広がりつづける、ソーサリアンの世界。



UTILITY Vol. 1

魔法や武器の売買が簡単にできる!
他にもクイズやBGMなど盛りだくさん!

- 道具の売買
- 魔法をかける
- 名前の変更
- ユーザーディスク・ツール
- BGM
- 「ソーサリアン」クイズ
- お便りコーナー
- ドラゴンと戦う
- 「ミニミニソーサリアン」



SCENARIO Vol. 1

AVGの要素が増した、謎解きの面白さが
あふれる第1弾。

- 魔性の島
- いけにえの神殿
- 悪魔に魅いられた花
- ああ、ジョゼフィーヌは今何処に……
- アマゾンの剣(つるぎ)

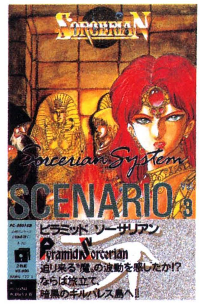


SCENARIO Vol. 2

戦国ソーサリアン

戦国の世に巣食う〝魔〟を討て!日本を舞台に
ソーサリアンが大活躍。

- 武田信玄の章
- 織田信長の章
- 豊臣秀吉の章
- 真田幸村の章
- 徳川家康の章



SCENARIO Vol. 3

Pyramid Sorcerian

広大なピラミッド、神殿、迷宮のトラップをかわせ!

- 血ぬられた王家の秘宝
- 魔の下僕ガッシュの陰謀
- 心を失った姫君
- 嘆きの神殿
- 魔王ギルバレスの迷宮

●PC-88SRシリーズ5˝2DD(2枚組)●PC-98F/VM/VX5˝2DD●PC-98U/UV/UX3.5˝2DD●X-1 turboシリーズ5˝2D(2枚組)●PC-88VA専用5˝2DD各3800円(税別)



NEW SCENARIO Vol. 1

SORCERIAN SYSTEM NEW SCENARIO
宇宙からの訪問者

SFの世界を舞台に、壮絶なる戦いがくり広げられる。

- 愛と悲しみのバンパイア
- 海は広いな
- 食虫植物の森
- 未知なるものへ

brother パソコンソフト ソフトベンダー武尊

●この商品はブラザー・タケルより
発売されています。



NEW SCENARIO Vol. 2

Gilgamesh Sorcerian
ギルガメッシュ・ソーサリアン

機械がいっぱい詰まった時計台の内部や、不気味なドワーフの村など今までのシナリオとは一線を画す色彩で彩られた世界。

- 双頭の魔犬
- 二槽のナルキッソス
- 白夜に消えた村人
- 復讐の黒き勇者
- 呪われたペンタウァの悲劇

brother パソコンソフト ソフトベンダー武尊

●PC8801シリーズ●PC9801シリーズ●X1シリーズ 各3500円(税込)

SELECTED SORCERIAN

■ソーサリアンファンの応募によるシナリオ入選作がゲーム化され、タケルより好評発売中!
以後、入選作が次々にゲーム化!
妖夢幻伝説/それゆけ!ドトーのトライアスロン/
時の神殿/呪われた遺跡/封印/闇に消えた女神

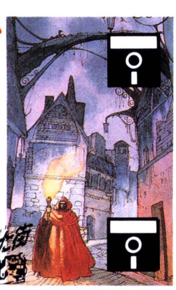
●PC8801シリーズ
●PC9801シリーズ
●X1シリーズ 各2900円(税込)



UTSUKUSHIKI HANAYOME
美しき花嫁

1

brother パソコンソフト ソフトベンダー武尊



ソーサリアン
Diskマガジン Vol.1

プラス

美しき花嫁
銀の灯が消えた街、



パンドラの箱
PANDORA NO HAKO

2

brother パソコンソフト ソフトベンダー武尊



ソーサリアン
Diskマガジン Vol.2

プラス

パンドラの箱
灼熱のワナ

- ●美しき花嫁――矢野賞受賞作品
- ●銀の灯が消えた街――黒田賞受賞作品
- ●パンドラの箱――荒俣賞受賞作品
- ●灼熱のワナ――谷山賞受賞作品

大事なご注意

追加シナリオ、及びユーティリティーには、同一機種、同一メディアの「ソーサリアン」が必要です。

※ソーサリアンは日本ファルコムの登録商標です。

Falcom®
NIHON FALCOM INCORPORATION
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 ☎0425(27)6501

GAME ARTS

カルチャーギャップ戦国シミュレーション



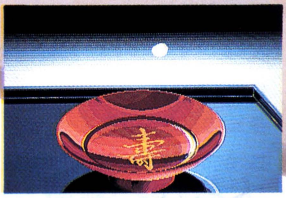
HARAKIRI（ハラキリ）

■PC-88SRシリーズ（4枚組）
- 2ドライブ専用 ● サウンドボードII, FM音源対応
- ジョイスティック対応
- デモのみアナログモニタ専用

標準価格 8,700円（税別）

- 操作が簡単
- 新ルール導入　疾風怒濤のカルチャーギャップ戦国シミュレーション
- 忍者による情報工作で敵をかく乱できる
- 4人で遊べるマルチモード機能搭載
- 19種類のイベントがゲームに緊迫感を与える
- 未知の敵　第三勢力を迎えてのバトルロイヤルが展開される





● 登場する人物・団体名・地名はすべてフィクションです。
実在の人物・団体名・地名とは一切関わりありません。

▷発売延期のためユーザーの皆様には，大変ご迷惑をおかけしております．誠に申し訳ありません．皆様にきっとご満足いただける製品をお届けするためにスタッフ一同がんばっておりますので，ご理解の程よろしくお願いいたします

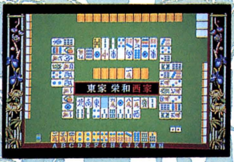
GAME ARTS

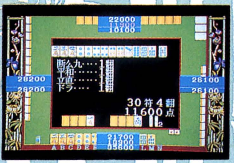
好評発売中

日本プロ麻雀連盟認定

雀皇登龍門

じゃんおうとうりゅうもん





▶PC-98シリーズ　5"-2HD，3.5"-2HD，5"-2DD(通販のみ)，3.5"-2DD(通販のみ)

標準価格9,800円(税別)

- コンピュータ麻雀初！　日本プロ麻雀連盟認定のソフトです．
- 競技麻雀・一般麻雀の両方がプレイできます．
- 個性豊かな27人の雀士が対戦相手です．
- 半荘終了ごとにあなたの打ち方をグラフでチェックできます．
- 級位認定機能・雀力診断機能付き．
- 昭和63年度，プロテスト問題・オリジナル問題集付き．

日本プロ麻雀連盟相談役
小島武夫

私が麻雀を始めた頃は，麻雀ソフトなど想像したこともなかったが，近頃ではその種類も増えそれぞれ個性を持つようになってきた．

しかし，競技麻雀に真向から取り組んだものはなく，その意味では「麻皇登龍門」は，新しいソフトの世界を提示してくれると思う．

日本プロ麻雀連盟会長
灘麻太郎

プロ連盟が「雀皇登龍門」を監修できたことは，大変うれしいことです．競技麻雀とプロテストをコンセプトに置くという発想は，麻雀打ちにとっても興味深いことですし，これから一般の人たちにもプロの世界を知ってもらう良いチャンスだと思います．

日本プロ麻雀連盟副会長
鈴木ひろし

このソフトの特徴である個人データの表示は，打ち筋をチェックすると同時に，自分のクセもチェックできるとあって，実際の麻雀でも欲しい付加機能である．これを使ってユーザーの方々は，自分の腕の向上に役立ててほしい．

ぎゅわんぶらあ

自己中心派

麻雀パズルコレクション

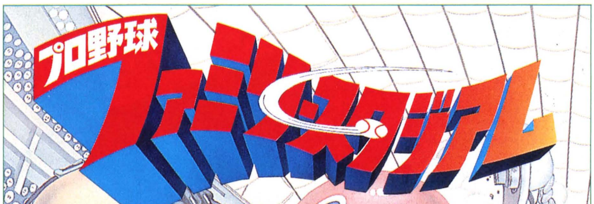
好評発売中

▶PC-88SRシリーズ　5"-2D

標準価格4,800円(税別)

©片山まさゆき／講談社・ヤングマガジン

- 麻雀牌をつかったパズルゲームです．
- ルールの基本は『2角取り』．さらに青牌を使って，バリエーションアップ．
- 自己中心派キャラクタによる指導モード付き．
- トレーニングモード・ツアーモードの2つのモードが選べます．ツアーモードでは，デモンストレーション画面が見られます．



'89年度ペナントレース版

好評発売中

▶PC-88VA専用　5"-2HD　2枚組み

標準価格6,800円(税別)

©株式会社ナムコ

- 新球団としてブラボーズとホーネッツが登場！
- 3段階の思考レベルを持ったコンピュータモードと，戦うことができます．
- エディット機能で自分だけの夢の球団を作ることができます．
- デュアル ジョイポート(別売3,800円　税別)を，つなげればジョイスティックを2本使用することができます．

GAME ARTS

株式会社ゲーム アーツ
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9
第一池袋ホワイトビル7F
03(984)1136

▶ゲーム アーツの通信販売はなんと翌日発送！ 下記の銀行口座にゲームソフト代と3%の消費税を併せたものをお振り込み後，ゲーム アーツまで電話でお知らせください．入金確認後，ただちに宅急便でお送りします．また現金書留もご利用いただけます．(氏名には必ずフリガナをお書きください．また送料は無料です．)　住友銀行池袋支店 普通口座1102614



好評発売中!

EMERALD DRAGON

ロールプレイング ゲーム

エメラルドドラゴン

聖地イシュ・バーンに押し寄せる魔軍の一団。謎の力を秘めた少女タムリンは、乳兄弟のアトルシャンを呼び出すために、運命の角笛を吹きならした……。

夢と冒険、スリルとサスペンス、裏切りと友情、哀しみと喜び、そして愛と憎しみ。2年の歳月をかけて、あらゆる要素をつめ込んだこのゲームは、プレイヤーを冒険の世界にひきずり込む無限の宝箱。

人工知能採用の戦闘モード、本当の旅を実感できる160m²を越える巨大マップ、それぞれに思惑を秘めた味方キャラがおりなす重層的シナリオ、随所に散りばめられたビジュアルを備えたイベント群……。

いよいよ、冒険が始まる。

PC-9801シリーズも好評発売中だっ!

PC-8801SRシリーズ専用 ・▣ 6枚組 ¥8,800
PC-9801シリーズ(VM以降)・▣ 3枚組 ¥9,800

予告より大幅に遅れました。お許し下さい。

■上記価格に消費税は含まれておりません。

企画・制作 バショウ・ハウス 製作 グローディア

BASHO HOUSE

〒101 東京都千代田区神田神保町1-39 和光第一ビル5F ☎03-219-6123

● BASHO HOUSE

KONAMI

我、王道へ。

永世の極み技、PCソフトに登場。

対局は比類なき超高速、高レベル。古今多数の定石。詰め将棋も高度、高速、正確解答と、その他様々な将棋の醍醐味を満載。指し手の鼓動が実戦の緊迫感とともに飛び出してくる。上達をお望みの日本の棋士たちに、「永世名人」いよいよ登場。

対局の醍醐味を貴殿へ。

この強さ、かつて類を見ない。このスピード、すべてに勝る。コンピュータ将棋という枠を打ち破り、実戦の手に汗までもたっぷりお伝えする。レベル0の段階ですでに既存のソフトを越えている。指し手の高速化はもちろんレベル数も増加し、古今多数の定石、定石終了後の駒組み機能を強化、そして「詰めろ・必至ルーチン」の導入など、対局の醍醐味を余すことなくそれ以上の感動を貴殿の元へ。

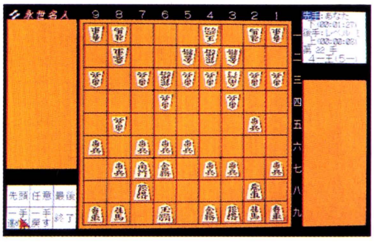
詰め将棋は高速にして正確。

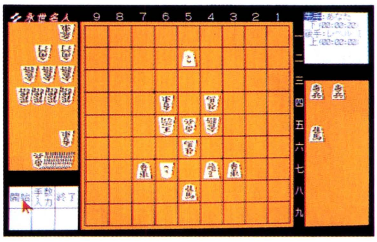
詰め将棋においても、その高速化に驚かされる。無駄合い問題での超高速化と解答の正確さは特筆もの。詰め手数を31に増やし、双玉の詰め将棋までも解答が可能になった。棋譜ファイルのセーブもシステムディスク以外でできる。江戸時代の名棋譜12局の観賞も可能にした。

電脳将棋II えいせいめいじん

永世名人

©KONAMI 1990 TM





「電脳将棋II 永世名人」の主な特徴

コンピュータ強度の自由設定／思考課程の表示／最高31手の詰め将棋／双玉の詰め将棋／無駄合いの判定／千日手の判定／対局毎に指し手の変化／マウス対応／時間制限調整／待った可／ヒント／駒落ち将棋／棋譜の再現・ロード・セーブ削除・盤面編集／レベル選択／レベルの途中変更／コンピュータ同志の対局／人間同志の対局／盤反転機能／プリントアウト機能／コンピュータ思考の中断／一秒毎の時刻表示etc.

PC-9801シリーズ(640KB以上)［98NOTE 対応］ PC-286シリーズ(640KB以上) PC-386シリーズ(640KB以上)

3月9日発売　9,800円(税別)

週刊テレホンサービス実施都市

【北海道地区】札幌011(241)4900　【東北地区】青森0177(22)5731　秋田0188(24)7000　【関東地区】東京03(262)9110　【北陸地区】新潟025(229)1141
【関西地区】大阪06(334)0399　【九州地区】福岡092(715)8200　大牟田0944(55)4444　鹿児島0994(72)0606　ダイヤルは正確に！

コナミ株式会社　本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号
札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号



ホビージャパンは初のオリジナル・コンピューターRPG「リングマスター」を昨年暮れに発売、その斬新なシステム、業界初の人工無脳搭載、重厚なシナリオ等で話題を呼び大ヒットをとばしました。
あれから一年余り……　またもやホビージャパンが世に問う超大型オリジナルRPG。その名も……

ホビージャパン・オリジナルRPG

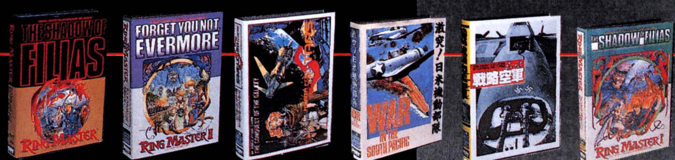
Black Rainbow
ブラック・レインボウ

1990・4・27(FRI)全国一斉発売

■対応機種／NEC-9801シリーズ、VM以降。EPSON-286、386シリーズ ■予価8,800円（消費税は別）
■内容／フロッピーディスク×3、ルールブック×1、背景世界設定資料×1、フルカラーマップ×1、魔法書×1、クイックリファレンス×1、ユーザー登録葉書×1

好評発売中

PC98版…●リングマスター1 ￥7,800●リングマスター2 ￥7,800
●リーチ・フォー・ザ・スターズ ￥9,800
●ウォー・イン・ザ・サウスパシフィック ￥9,800●戦略空軍 ￥8,800
X68版……●リングマスター1 ￥8,800
（表示の小売価格には消費税は含まれておりません）



求む即戦力！ 貴方が主役です。

小社では昨年末に初のパソコンゲームソフト「リングマスター」を発売、その斬新なゲームシステム、ユニークなシナリオ、また、業界初の人工無脳搭載などで話題を振りまき、その後も続々と話題作を発表してきました。また今までに蓄積したノウハウを元にさらに飛躍すべくビッグプロジェクトが目白押しです。そこで今回、私達とともにゲーム開発に参画して下さるスタッフを以下の通り募集致します。熱意ある皆さんの応募をお待ち致しております。

募集職種

❶ソフトウェア技術スタッフ

ゲームソフトのプログラム移植（8086、80286、80386、68000）を含めC言語／アセンブラでソフトウェアが組める開発技術スタッフ。

❷グラフィック担当スタッフ

ゲームソフトのグラフィックデザイン（PC-9801、X68000）担当スタッフ。

❸音楽担当スタッフ

ゲーム音楽の作曲、編曲の担当スタッフ。

■条件

正社員及び契約社員（作品毎自由契約スタッフ）は弊社規定によりお話し合いの上で。但し、技術経験知識等の能力により高給優遇。学歴・年令不問。

■応募方法

上記いずれも作品ならびに履歴書をご持参の上来社、または郵送ください。（応募の秘密は厳守致します）なお、応募いただいた作品はご希望の方にご返却致しますので、その旨明記して下さい。

■問い合わせ先

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷5-26-5
株式会社 ホビージャパン
総務部 TEL(03)354-9341

Hobby JAPAN
発売元 株式会社ホビージャパン
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷 5-26-5
TEL(03)354-9341 FAX(03)354-8528

おいしさの基本



素材と

ロードス島戦記©
灰色の魔女

RPGの基本をしっかり押さえた本格派ロールプレイングゲーム。

PC-88VA
PC-9801VM/UV以降
標準価格9,800円

近日発売 MSX2/MSX2+ VRAM128K 2DD 3枚組

※MSXマークはアスキーの商標です。

味つけ

ロードス島戦記©
福神漬（ふくじんづけ）

いろいろなおいしさをいっぱい詰め込んだ、お楽しみパックです。

PC-9801VM/UV以降
標準価格3,800円

「ロードス島戦記」(灰色の魔女)をお持ちでない方にも、存分にお楽しみいただけます。



©Kadokawa shoten/H.YASUDA & Group SNE

ユーザーズテレホン
☎大阪06(315)8255

平日の午後1時半から6時の間は、お問い合せに直接お答えします。その他の時間と土・日・祝日はまるまる24時間録音もできるテープサービスです。

◆標準価格に消費税は含まれておりません。お買上げの際に別途消費税をお支払い下さい。
◆通信販売ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディアを明記の上、現金書留または郵便振替(大阪8-303340)にてお申し込み下さい。送料は無料ですが、標準価格に消費税の3%を加えた金額をお送り下さい。

Humming Bird Soft™
株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号



あのアルバトロスが
パワーアップして帰ってきた。

アルバトロス2／マスターズ・ヒストリー
MASTERS' HISTORY

ROYAL & LEGENDARY OLD ANDREWS SCOTLAND

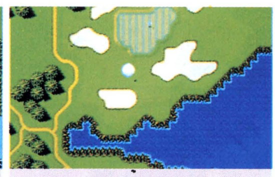
特典！オリジナル マウスパッド付き

操作性を高め、実戦ゴルフの楽しさを満載したリアルタイム・ゴルフ。

アナログ対応のグラフィックス、全操作マウス対応。
弾道・飛距離を表すウインドウ画面などの新機能満載。
操作性をメインにバージョン・アップした「アルバトロス2」は、
誰でも気軽に臨場感あふれるプレイが体験できるゴルフ・ゲーム。
リアルにシミュレートされた風を読み、
変化に富んだホールを技とパワーで攻略する。
それがリアルタイム・ゴルフ「アルバトロス2」の醍醐味だ！



クラブ、打つ方向、打点を選択し、今まさにショットに入る。



リアルな弾道を表現する、なめらかなスクロール。



芝目の方向と強さが表示されているグリーン。



コース全体図。それぞれ個性的な全3コースを用意。

5つのモードで自由にエンジョイ

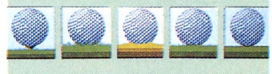
【ストロークプレイ】
1〜3人で、合計スコアを競うストロークプレイ。

【トーナメントプレイ】
出場者は12人。4日間にわたる長期戦。

【マッチプレイ】
君の友達と1ホールアップ形式で対戦。

【ビジュアルマッチ】
ゲームに登録されているキャラクターとマッチプレイ。

【トレーニングモード】
ホールの特徴をキャディからアドバイスしてもらうこともできる。



ボールの接地面の状態も細かくシミュレート。

絶賛発売中
PC-98VM/UV(5"2HD/3.5"2HD) ¥9,800(税抜)
マウス対応！
新発売
MSX2/2+(3.5"2DD)
¥8,800(税抜)

RENO
Renovation Game

ユーザー・ホットライン
03-268-1268
045-784-2800
＊質問等には、下記の専用電話でお答えします。
ユーザーサポート・ダイヤル
03-268-1157（毎週 月、木、土・15〜16時）



夢幻戦士 The Fantasm Soldier
ヴァリスII

X68000版に優子登場。

新たな感動を乗せオリジナル開発されたバトル・アクション・ファンタジー。

制作／㈱ウルフチーム

絶賛発売中！

X68000版(5"2HD)￥9,800

すべてオリジナル開発され登場した待望のX68000版。
全グラフィックスは、新たに描きおこしたオリジナル。
敵キャラの攻撃方法やマップが改良され、ゲームバランスも一新。
アーケード・ゲームに迫る完成度の高い仕上がりです。
PCMによる会話は、なんとオープニング・エンディングの両方に起用。
ヒロイン優子役の声は、イメージガール"麻生優子"が熱演！
待った分だけ新しいX68000版・ヴァリスII。





絶賛発売中

PC-88SR PC-98VM/UV
MSX2/2+ ￥8,800
PCエンジン(CD-ROM²)￥6,780

ご注意　お求めの際、パッケージ裏面記載の注意書きをよくご覧になって、お手持ちの機種での動作をご確認の上、お買上げ下さい。.

※お求めは近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、直接当社にお申し込み下さい(送料無料)。

※当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

RENO
Renovation Game

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル　TEL. 03-268-1159

Falcom FESTIVAL

ファルコム フェスティバル '90

'90

1990.3.26(MON) 新宿「ルミネ ホールACT」(P.M.16:00〜18:00)

(入場には、入場整理券が必要です。)

うきうき! ワクワク! 5大イベントが待っている。

1. **"ミス・リリア"グランプリ決定** 君の"リリア"のレコード・デビューがここで決定!
2. **J.D.K.バンド・スペシャル・ライブ** 噂のファルコム「J.D.K.バンド」遂に登場!
3. **うきうき! ワイワイ! ゲーム大会** あっと驚くプレゼントがいっぱい!
4. **「イース」O.V.A.16㎜映画上映会** 話題のアニメ版「イース」が大画面で見られる!
5. **勢揃いファルコム・バザール** ファルコム・グッズ即売とゲーム・プレイのお楽しみランド!

今、話題のメガドラ版「ソーサリアン」やCD-ROM版「イースI・II」、もうすぐ発売されるファミコン版「イースII」のデモやゲームプレイ。レコードの即売など、ここでしか体験できないファルコムファンにはたまらないイベント!

■後援 キングレコード株式会社 ■協賛 HUDSON GROUP HUDSON SOFT® SEGA® ビクター音楽産業㈱ brother 角川書店

入場抽選券

Falcom

F.F

'90

ファルコム・フェスティバル'90に500名様を御招待!!

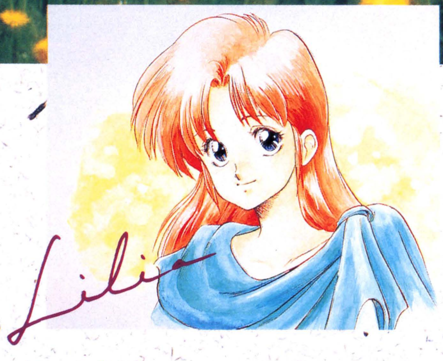
入場抽選券を官製ハガキに貼って住所、氏名、年令、職業を御記入の上、下記宛先までお送り下さい。

当選発表は、入場整理券の発送をもってかえさせていただきます。(締め切り:'90年3月10日消印有効)

〒112 東京都文京区音羽2-2-2 アベニュー音羽 キングレコード㈱ 映像事業本部「ファルコム・フェスティバル'90」係まで。

■主催 Falcom





"ミス・リリア"グランプリ

"リリア"を探せ! 君の近くにいる"リリア"をどんどん、推薦して下さい。

応募要領
- 健康な14～19才の女性なら、どなたでも応募できます。
- 自薦、他薦どちらでも結構です。どんどんお寄せ下さい。
- 応募される方の ① 履歴書〈住所、氏名、年齢、電話、職業(学校名)、特技を記入〉 ②写真〈上半身、全身 各1点ずつ〉。

応募先
〒112 東京都文京区音羽2-2-2(アベニュー音羽)
キングレコード㈱映像事業本部"ミス・リリア"グランプリ係まで。

締め切り
'90年2月28日消印有効

選考方法
書類選考の上、直接ご本人へご連絡いたします。
※お電話によるお申し込み、選考過程についてのお問い合せは一切お受けできません。

賞金と賞品
★グランプリ(1名):レコード・デビュー(副賞50万円)
★準グランプリ(1名):PCエンジン+CD-ROM^2(副賞10万円)
★グランプリ推薦者賞:PC-88+CD-ROM^2
★準グランプリ推薦者賞:PCエンジン+CD-ROM^2

緊急特報

[**ファルコム・スペシャル BOX '89**] 6枚組の8cmCDミニ・アルバムがファルコム・ファンの熱望により、①フュージョン ②シンフォニー ③ボーカル ④ブラス・ミックス ⑤ディスコ ⑥サラウンド・シアターを単品で各¥1,200(税込)で、**緊急2月21日発売決定!!**

時は来たのだ、天

闇の神ダールを甦らせた皇帝ビドーに滅ぼされたキプロス王家の側近・三銃士は、光の神リスクが宿る幼き王子を伴い脱出を図るが、追手に倒される。死の直前、三銃士は御子に一ヵ月間の光の結界を張り、八玉の勇士を呼ぶ光の玉を天空へ放った。使命を告げられた勇士たちは自分の目的を果たし、襲い来る軍勢を退けながら、光の御子が待つソルテガに向かう。しかしそこに待ちうけていたのは、ビドーと七獣将との壮絶な最終決戦であった。



●シナリオ　飯島健男
●キャラクターデザイン・作画
荒木伸吾&姫野美智
●サウンドプロデュース　SHOW-YA

BU

●オープニング
●第一部　ザン・ハヤテの章……ギバ島
プロット兄妹(ゴンザ&マイマイの章)‥ヒューイ島
幻左京の章……カムイ島
ロー・タムー家の章……モード島
アレック・ヘストンの章……ソレス島
ロマール・セバスチャン七世の章……ベルンバ島
リリアン・ランスロットの章……アラメンテ島
●第二部　オープニング
八玉の章……ザイアス大陸
●エンディング







40分のオープニングほか凝りに凝ったシナリオを美しく再現する気迫の9枚組ディスク。九彩色ラベリング仕様。

●当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
092-771-0328 13:00～17:00(土・日・祭日を除く)
上記時間外は〈リバーヒル情報局〉よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けします。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください (送料無料)

命は我にあり!!

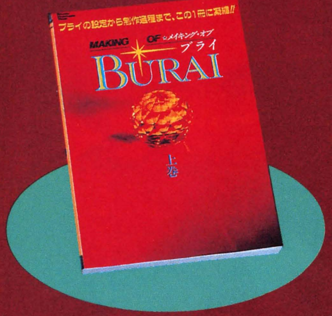
手に汗にぎる、愉しさいっぱいのゲームシステム

- 玉の変化によって常にキャラクターの状態がわかるステータス表示
- 移動中に訓練や読書ができ、レベルアップもできる行動コマンド
- キャラクターの個性で上がり方が違うパラメーター
- 一度に数万人が登場したり、巧みな攻撃を仕掛ける個性的な敵キャラ　第二部では、合体・分裂する敵キャラもあり
- 通常戦闘では全滅直前に離脱でき、コマンドモードで体力回復すればもう一度戦える
- 各勇士に備った個性的な特殊能力でゲームの面白さも倍増　さらにゲーム中の本屋で本を買って読めばマル秘の能力も体得できる　勇士が協力して使える強力な特殊能力も、第二部に登場

ブライ
BURAI 上巻

- PC-8801SR以降 5"-2D(9枚組)
  標準価格 8,800円(税別)
- PC-9801VMシリーズ以降、
  要640kb(VM2は16色ボードが必要です)
  3.5"-2HD、5"-2HD(4枚組)
  標準価格 8,800円(税別)
- MSX2,MSX2+ 3月中旬発売予定





壮大なシナリオを実現する緻密な制作プロセスをエピソードをまじえながら紹介。好評発売中。



イメージアルバム「BURAIプロトタイプ盤」。ゲームサウンド完全収録の「サウンドトラック盤」。どちらも熱血マニアの必携アイテム。絶賛発売中。

- スタッフ募集中(プログラマー、サウンドクリエーター、営業企画スタッフ)
  詳細は、本社人事部城内までお問合せください。

RIVERHILL SOFT
株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL.092-771-3217

FTL

もう逃げられない！

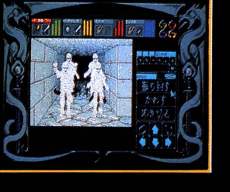
世界を興奮させたRPG遂に登場！

1988年発売と同時に世界中のゲーム・フリークを熱狂させたあの「ダンジョン・マスター」がついに日本に上陸。
3Dグラフィックスによる複雑な迷路、数々の謎、パーティーを突然襲って来るモンスター、
そしてなによりもプレイヤーの考えること、見ること、手にすること、
すべてにリアルタイムで動いていく……本当の意味のリアルRPGだ。

なぜ、世界をこれ程までに興奮させたのか！
その答えは君自身で出して欲しい。

Dungeon Master



〈画面写真はX68000のものです〉

24人の個性あふれる勇士達

戦い途中に倒れた24人の戦士から４人を選び戦いは始まる。キャラクターの職業は、戦士、僧侶、忍者そして魔法使い。それぞれの特性を見極めてパーティーを組むのだ。

魔法の呪文はなんと4つの元素に6種類計1296

戦いに必要な魔法は、シンボルの組合せで作り出す。可能性ではなんと1296個の魔法ができるのだ。どの組合せでなにが出来るかプレイヤー自身で考えて欲しい。

戦い方は武器に応じてオプション選択

リアルRPGならではの戦闘。プレイヤーの持つ武器と熟練度によって戦い方が変わります。持っている武器の特性を認識して攻撃パターンを選択しないと大きなダメージを与えることは出来ないのだ。一瞬の内に４人のパーティー全員の攻撃を考えないとモンスターはリアルタイムで攻撃してくるから死んじゃうぞ。

豊富なアイテム、武器、防具 そしてプレイヤーに挑戦する難関

プレイヤーの装備は頭のてっぺんから足先まで全ての部分に対応。各迷路にあるアイテムはあるときには食料品、ある時には武器とプレイヤーの判断すべてに反応。もちろんダンジョンに秘められた君に挑む謎の数々。

そしてこの臨場感

音が聞こえる、一瞬よぎった怪しい影、「ダンジョン・マスター」には注意深い耳や何事も見逃さない眼が必要。まさにリアルタイムRPGならではの臨場感でプレイヤーを魅了する。

ダンジョン・マスター

好評発売中 ■X68000

2月9日発売予定 ■PC-9801VM21/11, VX, RX, RS, RA ■PC-98DO ■PC-9801UV21/11, UX, CV, EX, ES
要バス・マウス/アナログRGB対応

各¥9,800（税抜）

初回特典 特製ロゴシール

■PC-98版の発売が遅れて申し訳ありません。■予告なく発売日が変更になる場合もあります。御了承下さい。

■発売 ビクター音楽産業株式会社

通信販売 当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価プラス3%消費税分を現金書留にてお申し込み下さい。（送料無料） 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 ビクター音楽産業株〈通信販売係〉



II Revenge of•Enchntress
時空を駆ける大冒険！

かの凶悪な魔道士、モンデインが打倒されてから、平和の戻った国々にひとつの妙なうわさがながれ始めた。それは、モンデインがこの世を去るとき、生まれながらにして恐ろしいまでの魔力を身につけた弟子を鍛えていたというものである。しかし、そんなうわさも消え去る程に幸福な時は過ぎていった。ところがある日、悪はふたたび広く強くはびこってしまっていた。そしてその元凶は、これまでにないほど凶暴で、残忍な地獄の申し子としての力をつけていたのである。そのすべての災厄は、ただひとりの超越した存在、"ミナクス"によって引き起こされていることが判明した。ロード・ブリティッシュはふたたび「ミナクス」打倒を呼びかけるのであった。

PC-9801シリーズ	5"2HD	F78F5554	PC-88VA	5"2HD	F78A5554
	5"2DD	M78F5554	X1/C/turboシリーズ	5"2D	M78J5554
	3.5"2HD	L78F5554	MSX2	3.5"2DD	L78Y5554
PC-9801SRシリーズ	5"2D	M78R5554			

各¥7,800（特製マップ付き）

Ultima®
—ウルティマ—



III Exodus
大蛇・エクソダスの胎動が始まった！

ミナクスの黒い要塞、シャドウガードは、こなごなに破壊され、そこからにげだしたあなたは、いまでは聖地となった地上に疲れきった身体を横たえていた。あなたは、身体を休めながら、悪の魔道士モンデインと初めてあったときのことを思いだしていた。あなたは、奴のあとを追い、滅ぼしたのだ。そしてまもなく、奴の弟子ミナクスが現れ聖戦が、ふたたび始まった。奴より若くずるがしこいミナクスは、打倒するには、手ごわい相手であった。しかし、あなたの達成感は、ぞっとするような恐怖におびやかされている。悪の根は、すべて絶たれたのであろうか？なぜか、敵がまだ残っているような気がしてならない。技と勇敢さと忍耐の向上なくしては、過去の偉業のすべては、無に帰してしまうかもしれない。あなたは、立ち上がり、武器を取り、ふたたび戦いに戻っていくのであった。

PC-9801シリーズ	5"2HD	F88F5555	PC-88VA	5"2HD	F88A5555
	5"2DD	M88F5555	X1/C/turboシリーズ	5"2D	M88J5555
	3.5"2HD	L88F5555	MSX2	3.5"2DD	L88Y5555
PC-9801SRシリーズ	5"2D	M88R5555			

各¥8,800（特製マップ付き）

PONY CANYON

発売元／株式会社ポニーキャニオン
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31 PONYCA事業部 ☎03-221-3161

販売元／株式会社ポニーキャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 第2営業部 ☎03-221-3131

札幌支店／011-232-5151　仙台支店／022-261-1741　東京支店／03-464-9201　名古屋支店／052-562-0111
大阪支店／06-541-1971　広島支店／082-243-2915　福岡支店／092-751-9635　ニッパンポニー／03-222-1431

PONY CANYON INC.

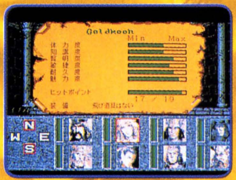


Heroes of the Lance developed by U.S. Gold Ltd. and Strategic Simulations, Inc.
このゲームはU.S.ゴールド社およびSSI社によって開発されました。

ヒーロー・オブ・ランス

神々の怒りにより、〈大変動〉が起きて300年余り。〈暗黒の女王〉タキシスはその魔手をクリンに伸ばそうとしていた。しかしタキシスの恐るべき力に対抗できる唯一の力、信仰心はすでに人々の心になかった。「ランスの仲間たち」は人々に信仰心を蘇らせるために、〈まことの癒し〉をもたらすミシャカルの円盤をザク・ツァロスの神殿から持ち帰るべく、苦難の冒険に旅立つのだった。RPGのアクション部分に重点をおいて仕上げられた「ヒーロー・オブ・ランス」。緻密に描き込まれたキャラクター、戦闘、魔法、隠されたアイテムなどをめくるめくAD&D®の世界が展開する!









- PC-9801シリーズ 5"2HD F75F5122
- 3.5"2HD L75F5122
- PC-8801SRシリーズ 5"2D(3枚組) M75R5122
- PC-88VA 5"2HD F75A5122
- X1turboシリーズ 5"2D (4枚組) M75J5122

〈各〉¥7,500

- FMタウンズ用
- MSX2用

'90年春発売予定



Pool of Radiance developed by Strategic Simulations, Inc.
このゲームはSSI社によって開発されました。

プール・オブ・レイディアンス

戦いの中から多くの伝説が生まれた。フランを解放せよ!
「プール・オブ・レイディアンス」の舞台は、〈月海〉と呼ばれる内海の北側の地で展開する。話の中心となるのは、「ストジャナウ川」河口にある「フラン」と呼ばれる都市である。この都市は、はるか数千年前に最盛期を迎えたが、外敵の侵入により、しだいに荒廃し、やがて、人住まぬ廃墟となった。「フラン」は、その後いくたびの盛衰をくりかえしたが、今日の「フラン」は、「新市街」に住む「評議会」を中心とする人間の軍と、「旧市街」に住む「邪悪」な軍が戦っている。









- PC-9801シリーズ〈2HD〉 F98F5124
- PC-9801シリーズ3.5"〈2HD〉 L98F5124
- PC-88VA 5"〈2HD〉 F98A5124

〈各〉¥9,800

- PC-8801SRシリーズ 5"〈2D〉 M98R5124
- X1turboシリーズ 5"〈2D〉 M98J5124

'90年・春発売予定



(富士見文庫)

AD&D®を小説で楽しむ!
「ドラゴンランス戦記」

DRAGONLANCE® Chronicles "Dragons of Autumm Twilight"
by Margaret Weis and Tracy Hickman
Copyright ©1984 by TSR, Inc.
Translated by Hitoshi Yasuda.
First published 1987 in Japan by FUJIMI SHOBO, Inc.

「プール・オブ・レイディアンス」'90年・春発売予定
上下巻〈各〉500円(予)

書店RPGフェア開催
●富士見文庫RPGフェア。開催中!
もれなく特製ポスターカレンダーをプレゼント!
(くわしくは本についている帯をごらんください)

PONY CANYON INC.
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31
㈱ポニーキャニオン ポニカ事業部 ☎03-221-3161

販売元/株式会社ポニーキャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 ニューポニービル 第2営業部 ☎03-221-3131
札幌支店/011-232-5151 仙台支店/022-261-1741 東京支店/03-464-9201
名古屋支店/052-562-0111 大阪支店/06-541-1971 広島支店/082-243-2915
福岡支店/092-751-9635 ニッパンポニー/03-667-3741

Rune Worth™
Rune Worth, it has the world of the boundry between lightness and darkness. Everything had been born there and then flourished and died there.

黒衣の貴公子



空想の真実を求めて、感動の神話が始まる！

ルーンワースにおいて唯一の大陸といわれるメルサード大陸ほぼ中心部、人間の王国として最古の歴史を誇ったサリス王国が神聖紀1527年に滅亡。

攻め入ったのは、新興国でありながら、熱狂的な信者をもち、急速に勢力を広げていったババマーン神国。

その指導者オールマムはすべてのサリス王家の血を絶やすことを望む。

サリス王国と古くから親交を持つ神聖サイア王国は、サリス陥落の知らせを受け、ただちにババマーン王国に派兵を決定。

暗く重い戦乱の影がメルサード大陸全土に広がっていった。

そして17年の歳月がながれる。ひとりの少年が運命の時をむかえた。

物語はここからはじまる。





ルーンワースオリジナルグッズ絶賛発売中!!

- ●トレーナー（フリーサイズ） 標準価格¥3,400 ユーザーズクラブ会員価格¥3,000
  カラー/ホワイト・ブラック・ダークブルー・マスタード・ワインレッド
- ●バンダナ 標準価格¥800 ユーザーズクラブ会員価格¥500
- ●テレフォンカード 標準価格¥1,000 ユーザーズクラブ会員価格¥1,000

※グッズの標準価格およびT&E SOFTユーザーズクラブ会員価格は、税込価格です。

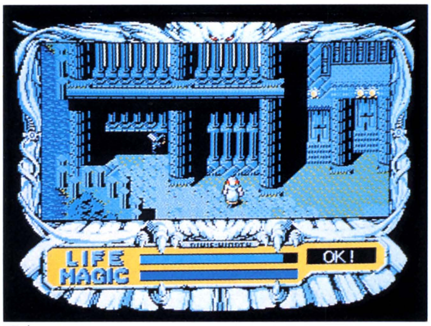
●お申し込み方法

■左記のグッズは、通信販売のみで、販売しています。ご希望の方は、現金書留または郵便為替で、グッズ名、色、などの必要事項と、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、直接当社宛にお申し込みください（送料はサービスします。）なお、速達希望の場合は、300円をプラスしてください。

■T&E SOFTユーザークラブ会員の方は、会員価格でお申し込みください。会員番号を忘れずに書いてください。

PC8801SRシリーズ, MSX2 絶賛発売中!!





写真はMSX2

ハイドライドシリーズに次ぐ新ARPG遂に登場!

マップの広さ、ゲームシステム、シナリオ、今まで体験したことのないゲーム展開、見たこともない感動のシーン…。どれも「ルーンワース」の売りじゃない!空想の世界すべてが真実と同化する。「ルーンワース」は、一言では語れない。空想の世界を創るだけで、どれほどの歳月をつぎ込んだのだろう。そこには本物に近い真実の世界がある。

RPG戦士たちよ思い出してくれ、フェアリーランドに平和を取り戻したときのことを、心に深く刻み込んだ思い出を…そして、数々の感動のシーンを!君はもう気づいているだろうか?新たなる旅立ちが迫っているのを。

開発総監督・ゲームデザイン/内藤時浩、シナリオ/吉川泰生、グラフィック/三浦かよ子……。



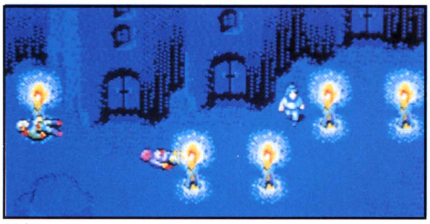
写真はPC88

経験値が消えた!!

経験値がRPGを支えるという固定観念。かつて、その経験値の功罪を真剣に考えたことがあっただろうか。ハイドライド以来6年、RPGに対するひとつの解答。「ルーンワース」は、経験値を捨てた。

ストーリーを創るのはキミだ!!

一本筋のストーリーに、夢が存在するだろうか。ストーリーを創るのは、プレイヤーでなければならない。プレイヤーの行動によって、11の都市で様々なストーリーが展開する。「ルーンワース」のストーリーは、プレイヤーによって創られる。


写真はPC88

★BGMは全70曲!

PC8801SR内蔵FM音源用35曲とサウンドボードII用35曲。

MSX2 MSX-MUSIC(FM音源)用35曲と内蔵PSG音源用35曲。

★PCM完全対応

PC8801サウンドボードIIをフルに活かしたサウンド及び音声。


写真はPC88

PC8801SRシリーズVA, 98DO対応
(2ドライブ専用)… 5″2D 5枚組 標準価格 **¥8,800**

- サウンドボードII 完全対応、ADPCMをフルサポート
- NEC純正128KRAMボード、I/Oデータ機器製RAMボードに対応したキャッシュドライバー搭載
- ジョイスティック対応(98DOを除く)

MSX2/MSX2+ (RAM64K以上 VRAM128K以上)
……………. 3.5″2DD 3枚組 標準価格 **¥8,800**

- MSX-MUSIC(FM音源)対応
- ジョイスティック対応

表示価格に消費税は含みません。 MSX is a registered trademark of ASCII Corp.

No Copy
このマークは不法コピー禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構

●T&Eの最新情報がわかるテレフォンサービス
名古屋(052)776−8500

T&ESOFT ®INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

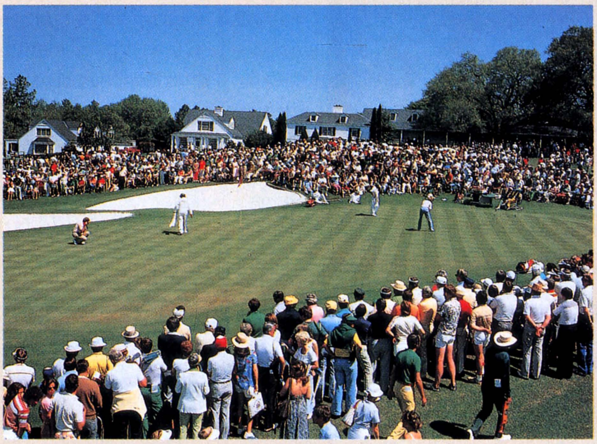
T&Eマガジン24号発行中! 〈ルーンワース大特集!!〉



NEW 3D GOLF SIMULATION

遙かなるオーガスタ™

本物のみが語り得る、マスターズの感動。



LICENSED BY
AUGUSTA NATIONAL GOLF CLUB

オーガスタ・ナショナル・ゴルフ・クラブと正式契約

T&E SOFTは"NEW3D GOLF SIMULATION"におけるコースの使用権等につきまして、オーガスタ・ナショナル・ゴルフ・クラブと世界で唯一正式契約を締結いたしました。
「遙かなるオーガスタ」は、オーガスタ・ナショナルの詳細設計図とトポグラフィを基に、その世界屈指の素晴らしいコースを、POLYSYSによって可能な限り忠実に再現しています。類似の模倣コースでは及ぶべくもない、本物の醍醐味と、その興奮をお約束いたします。
類似品にご注意下さい。



※画面はFM TOWNS版

No Copy
このマークは
不法コピー
禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構

「遙かなるオーガスタ」に関する
お問い合わせは、
NEW 3D GOLF事務局まで

名古屋(052)773―7757

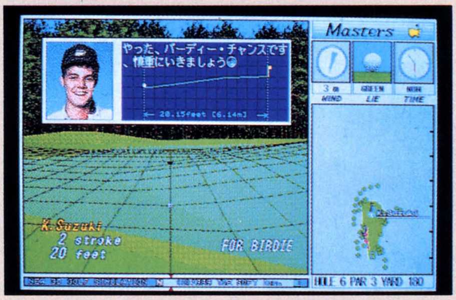
これがうわさのTOWNS版オーガスタ。

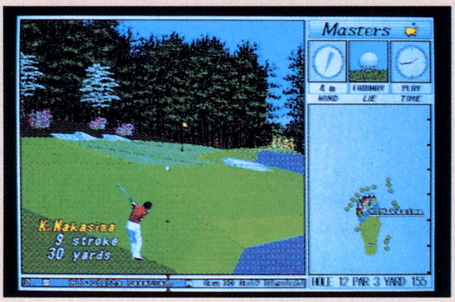


ついに登場!!

軽快なショット音、マスターズの熱気を伝えるギャラリーの歓声、小鳥のさえずり、川のせせらぎ等、オーガスタの自然をあますところなく再現。
POLYSYS386搭載により、実写に近い迫力の3D画像がさらに高速に動く。もうゴルフゲームは、「遥かなるオーガスタ」なくしては語れない。

PC9801版





FM TOWNS版





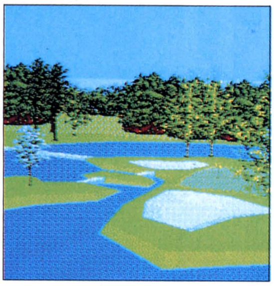
エイトレイクス ゴルフ クラブ（オリジナルコース）

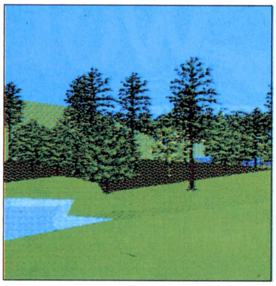
待望のニューコース

3月23日(金)発売決定
PC-9801版

●エイトレイクスG.C.(オリジナルコース)
標準価格 ￥4,800

8つの湖と森林から成る美しい18ホール、トリッキーなバックナインが勝敗を決める。
●世界の有名コースにつきましては、今しばらくお待ちください。
ご注意/本製品の作動には、「遥かなるオーガスタ」が必要です。





※写真は開発中のものです。

動く!驚異の3D画像 POLYSYS搭載

●実際にゴルフコースに立った状態と同じ視野でプレイ可能。●どの地点に来ても全方向の視野画面をリアルタイム3D表示。●ホールすべてにアンジュレーション(起伏)を3Dで再現。●ボール落下地点の状態によってバウンド、転がり等が本物同様に変化。●ストロボアクションモードでボールの軌跡を確認可能。●バックスピン・トップスピンも可能●プレイモードは3種類。ストロークプレイ・マッチプレイ・トーナメントプレイ。●キャディは4人の中から選択。●スコア・各種個人データ等を自動保存、プリントアウトも可能。●バスマウスのみですべて簡単操作(無論キーボードもOK)。●初心者でも気軽に楽しめるスローモード機能あり。●その他機能満載。

FM TOWNS版特長

●大容量CD-ROMと32,768色による、実写に近い美しい画像。●CD&PCMによるリアルなサウンド。ショット音、歓声、小鳥のさえずりまでも忠実に再現●マウスのみで簡単操作

POLYSYS Integrated 3D Processor
POLYSYSを搭載の3Dソフトには、このマークが表示されます。
このマークはT&E SOFTの商標です。
POLYSYS(ポリシス)とは、ポリゴンサーフェス、ワイヤーフレーム、そしてグラフィックパターンをも同一次元で統合した、高速3Dプロセッサーです。



オーガスタ・ナショナル全コース(空撮)を紹介したカラーガイドブック付。

PC-9801VM,UV以降 発売中

PC-286,386シリーズ
5″2HD/3.5″2HD 2枚組
※VM、UVは要PAM640Kbyte. ※2ドライブ専用
■サウンドボード・バスマウス・プリンタ対応 標準価格 ￥12,800

FM TOWNS版 絶賛発売中

PC-286,386シリーズ
CD-ROM&3.5″2HD
※要RAM2Mbyte.
■CD&PCMサウンド・マウス・プリンタ対応
標準価格 ￥12,800

※表示価格に消費税は含みません。
※仕様は、機能・性能の改善のため将来予告なしに変更することがあります。

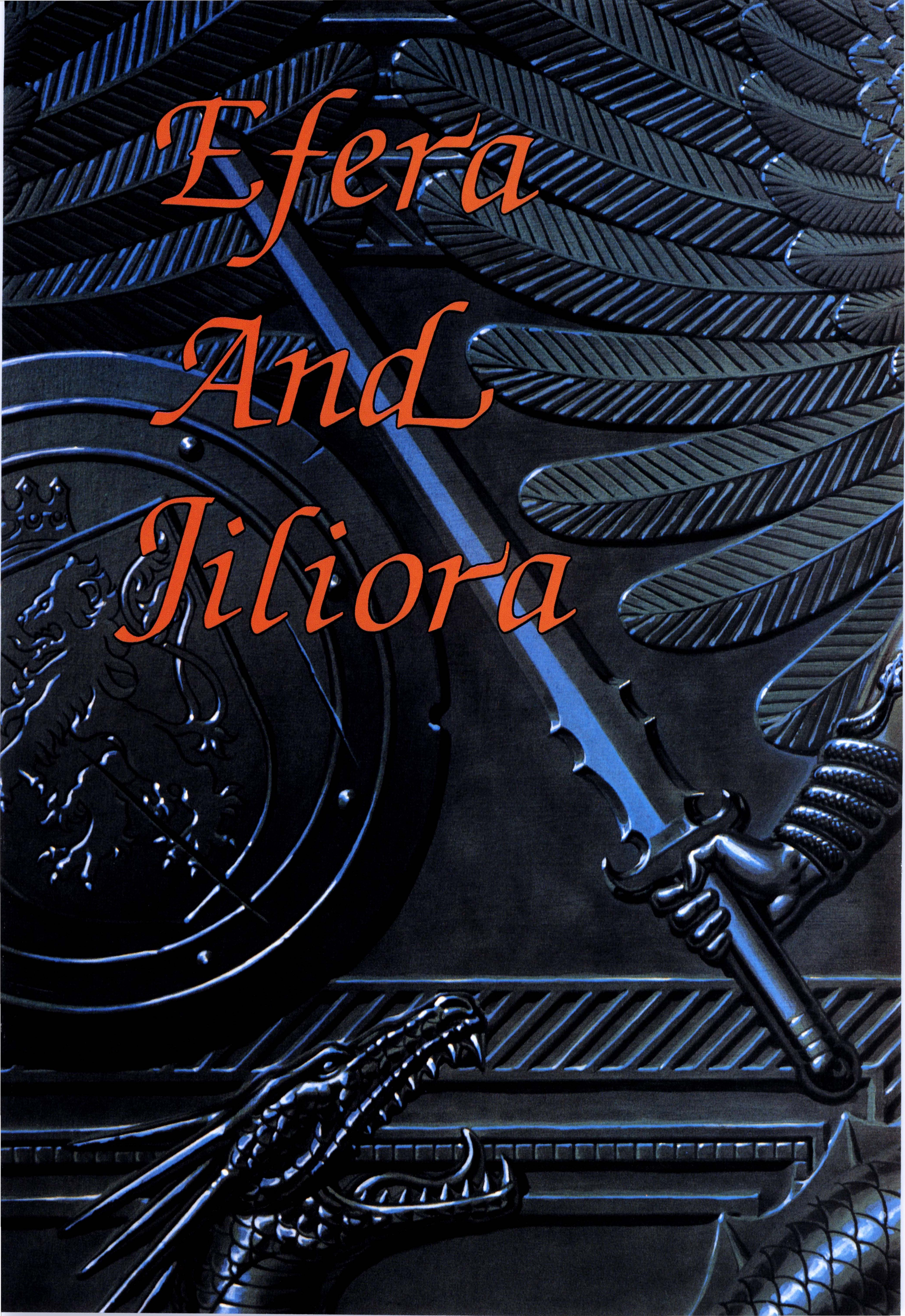
■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.24希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)
■'89年カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求券をお送りください(葉書での請求はお断わりします)

T&E SOFT ®INC.

製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト 〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

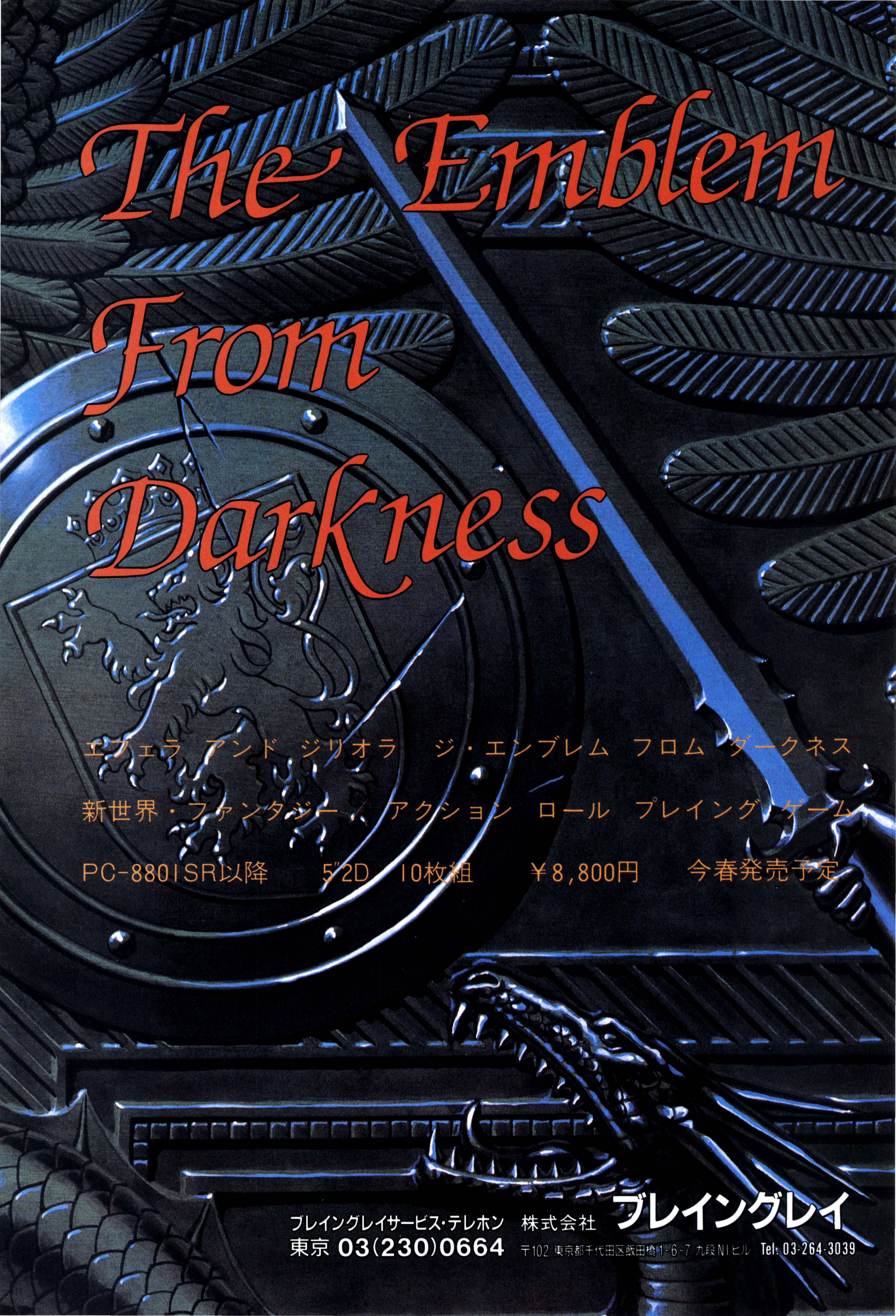
T&Eマガジン No.24請求券 コンプティーク3月号

カタログ請求券 コンプティーク3月号


Efera
And
Jiliora


ブレイングレイサービス・テレホン
東京 03(230)0664
株式会社 ブレイングレイ
〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 九段NIビル Tel. 03-264-3039





The Emblem From Darkness
エフェラ アンド ジリオラ　ジ・エンブレム フロム ダークネス
新世界・ファンタジー／アクション ロール プレイング ゲーム
PC-8801SR以降　5"2D　10枚組　￥8,800円　今春発売予定
ブレイングレイサービス・テレホン
東京 03(230)0664
株式会社 ブレイングレイ
〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 九段N1ビル Tel. 03-264-3039

暗闇の中から鮮烈に登場!!

brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊

札幌	そうご電器YES 5F	(011)214-2850
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チエーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	デンコードー盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チエーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	デンコードー仙台本店	(022)225-5290
	デンコードーDac仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	庄子デンキ粉又駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形七日町本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(025)243-5135
	PICこばり店	(025)233-5791
長岡	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
	丸専マイコンショップ ジャスコ長岡店	(0258)27-6033
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
高崎	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
伊勢崎	パソコンランド21伊勢崎店	(0270)21-3121
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
つくば	MIDORIつくば店	(0298)55-3715
大宮	ダイエー大宮店 6F	(0486)45-4147
川越	長崎屋川越新宿電気館 1F	(0492)44-5461
上尾	ボンベルタ上尾	(0487)73-8711
松戸	イトーヨーカドー松戸店	(0473)68-5131
千葉	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)255-4911
	ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
	サトームセン(メディアセンター)	(03)5256-3267
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03)258-3711
	コム本店	(03)251-1523
新宿	ラオックス新宿店	(03)350-1241
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
世田谷	ヤマギワ玉川店(高島屋5F)	(03)708-1638
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サン家電小金井店	(0423)85-3810
立川	丸善無線立川店(Will 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
昭島	イトーヨーカドー 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチ川崎店 5F	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0465)43-1771
平塚	梅梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
甲府	システムインナカゴミ	(0552)28-3333
長野	ダイエー長野店 7F	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	遠兵	(0263)32-6350
金沢	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武 7F AVC	(0776)27-0111
沼津	メルバ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルバ静岡	(0542)54-5338
富士	メルバ富士店	(0545)51-8022
浜松	メルバII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-1691
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	栄電社テクノ大須	(052)252-0181
	トップカメラ 4F	(052)971-0111
	J&P大須店	(052)262-1141
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
岡崎	ジャスコ岡崎店 3F	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
	パソコンショップコムロード岐阜店	(0582)66-0288
大垣	スイテック大垣ヤナゲン店A館6F	(0584)81-3491
津	Kawai無線OA 津店	(0592)26-0111
四日市	Kawai無線カテンワールド 四日市	(0593)54-3366
松坂	Kawai Bax店 6F	(0598)26-0111
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
	ニノミヤエレランド	(06)632-2038
難波	ニノミヤパソコンランド難波店	(06)643-3217
	J&Pコスモランド	(06)634-3111
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06)341-2031
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C-ソフト	(078)391-8171
	ダイエー三宮電器館バレックス	(078)391-7911
	上新電機三宮一番館	(078)211-2111
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピュータソフトコンパックス	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタグチ	(0888)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレデ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)332-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店 7F	(0985)27-4111
那覇	ベスト電器那覇店6F	(0988)62-7588

通信販売をご希望の方、ソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、TAKERU事務局まで必ず現金書留でお申し込みください。(送料は無料です。)

ブラザー工業株式会社
〒467 名古屋市瑞穂区堀田通9-38
新事業推進室IG
TAKERU事務局(052)824-2493
東京営業所(03)274-6916
大阪営業所(06)252-4234

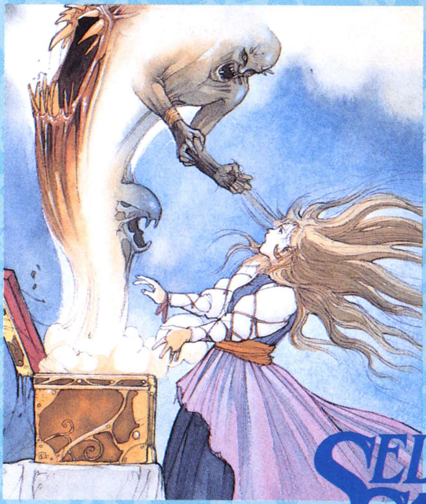
※コンピューター・ソフトウェアは著作物です。著作者の許可なくコピーあるいはレンタル等の行為は、法律で禁じられています。

No Copy
このマークは
不法コピー
禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構

プラス1ディスク「マガジンコーナー」
これが内容だ!
シナリオの紹介/原作者の紹介/ソーサリアンファンクラブ/各社CM/アイテム/B.G.M/編集者リスト

セレクテッドソーサリアン第2弾
¥2,900(消費税込)

PC-9801シリーズ発売中/PC-8801・VA 2月9日発売
X1シリーズ 2月下旬発売予定



パンドラの箱
PANDORA NO HAKO

荒俣宏(パンドラの箱)
なかなか良くできている。ウソ情報のクイズ的導入が面白い。



荒俣賞受賞作品

パンドラという名の美しい女性が開けてしまった
の中から飛び出したのは、病気、盗み、ねたみ、
しみといったこの世のありとあらゆる悪であった。
この悪はモンスターに姿をかえて村を襲っている
村に広まった悪を元の箱の中に戻して平和を取
戻すのだ!

SELECTED SORCERIAN 2
UTSUKUSHIKI HANAYOME / GIN NO HI GA KIETA MACHI / YOMUGENDENSETSU / SHAKUNETSU NO WANA / SOREYUKE! DOTO NO TRIATHLON / TOKI NO SHINDEN / NOROWARETA ISEKI / PANDORA NO HAKO / FUIN / YAMI NI KIETA MEGAMI

谷山賞受賞作品



「近くの火山に住むモンスターが村を襲いはじめたので退治して欲しい」という依頼を受けたソーサリアンは、首尾よく倒すことに成功する。だがペンタウァへ帰ろうとする彼らの前に1人の青年が立ちふさがり「なんてことをしてくれたんだ」と詰めよってきた。

谷山浩子(灼熱のワナ)
登場人物の魅力という点では、この作品が一番。ヒネリが言いたストーリーもいいですね。



灼熱のワナ
SHAKUNETSU NO WANA

プレゼント!!
★セレクテッドソーサリアンシリーズディスクシールもれなくプレゼント!
★セレクテッドソーサリアン1～5をすべて揃えるとディスケットケースがもらえるぞ!

——以後、入選作が次々にゲーム化!——
妖夢幻伝説/それゆけ!ドトーのトライアスロン/時の神殿/呪われた遺跡/封印/闇に消えた女神

SELECTED SORCERIAN 1
UTSUKUSHIKI HANAYOME / GIN NO HI GA KIETA MACHI / YOMUGENDENSETSU / SHAKUNETSU NO WANA / SOREYUKE! DOTO NO TRIATHLON / TOKI NO SHINDEN / NOROWARETA ISEKI / PANDORA NO HAKO / FUIN / YAMI NI KIETA MEGAMI

美しき花嫁 UTSUKUSHIKI HANAYOME
銀の灯が消えた街 GIN NO HI GA KIETA MACHI

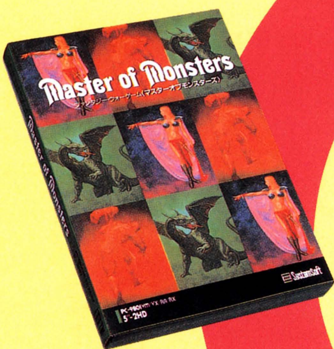
絶賛発売中
PC8801・VAシリーズ/PC9801シリーズ/X1シリーズ ¥2,900(消費税込

戦場は、自分の中にある。

ユーザーオリジナルマップ大募集

ユーザーによる、ユーザーのためのマップコンテスト。
システムソフトのシミュレーションゲーム各商品のオリジナルマップを募集します。
オリジナリティあふれる力作、熱のこもった大作をお待ちしています。

コンテスト対象商品



①マスターオブモンスターズ
PC-9800シリーズ



②キャンペーン版大戦略II
PC-8800シリーズ



③キャンペーン版大戦略II
PC-9800シリーズ

■応募資格　上記対象商品のユーザーなら、どなたでも結構です。
■応募の方法　応募要項請求用紙(コピーでも可)に必要事項を明記の上、下記の宛先までお送りください。応募要項とマップ応募用紙をお送りします。
マップ応募に関する詳しい内容は、応募要項をご覧ください。
■宛　先　〒810 福岡市中央区天神5-7-2 株式会社システムソフト
アミューズメント事業部 マップコンテスト係
TEL092-752-5262

■応募要項請求の締切　1990年3月1日(当日消印有効)
■マップ応募の締切　1990年4月10日(当日消印有効)
■賞　品　優秀作品には豪華賞品を多数予定しております。(詳細は応募要項をご覧ください)

応募要項請求用紙

※住所・氏名・年齢・電話番号をご記入ください。応募対象商品には○を付け(複数可)、ディスクシールのシリアル番号をご記入ください。

住所 〒	年齢　電話番号 (　　)	
	応募対象商品	シリアル番号
	1.マスターオブモンスターズ	
氏名	2.キャンペーン版大戦略II(PC-88)	
	3.キャンペーン版大戦略II(PC-98)	

発売日等の最新情報を下記のとおりテレフォンサービスにてご案内いたしております。どうぞお気軽にご利用ください。

新製品の発売日および内容のご案内は…
テレフォンサービス専用電話 東京: 03-326-8710
福岡:092-752-2602

商品のお申し込みおよび発売日に関するお問い合わせは…
営業部専用電話 092-752-5262
第2・第4土曜日、日曜日、祝祭日は営業いたしておりません。

商品に関する技術的なお問い合わせは…
ユーザーサポート専用電話 092-752-5278
月～金 9:00～12:00 13:00～17:00(祝祭日を除く)



鋼鉄の武者。

太陽系を遠く離れた惑星で繰り広げられるロボット同士のバトル競技会、それが「ロボクラッシュ」だ。
出場者は、決められたレギュレーションの範囲内でパーツを組み合せてロボットを作製し、大会に参加する。そこで、遭遇する敵ロボットをことごとく倒し、ライセンスをランクアップしながらチャンピオンを目指すのだ。数多くの実戦経験を積み、装備をチューンナップして最強のロボットを作り上げることができれば、栄光のチャンピオンの座も決して夢ではないはずだ。

◆原　案：コンプティーク（角川メディア・オフィス）
◆制　作：システムソフト
◆イラスト：中沢数宣

ロボクラッシュ
ROBO CRUSH

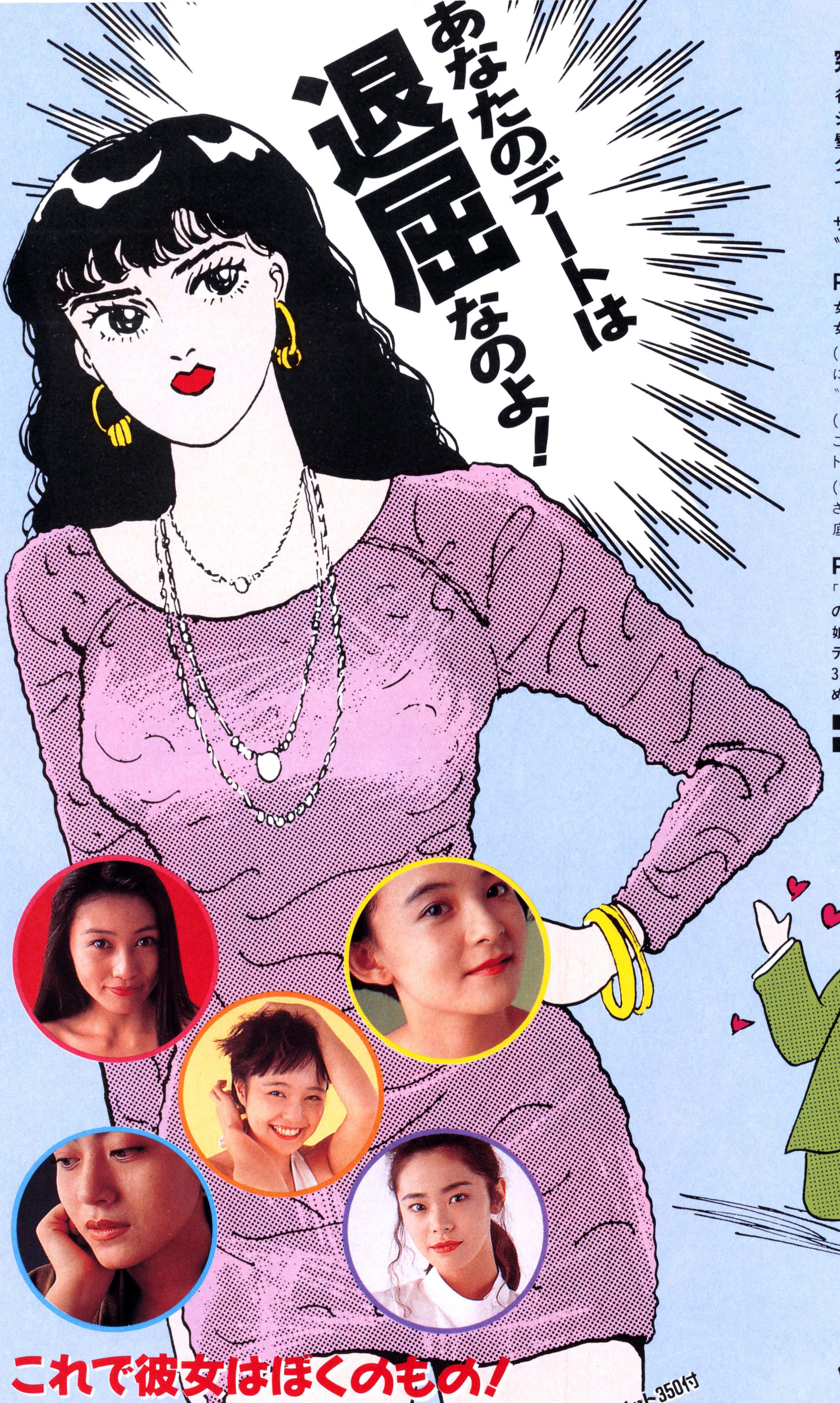
MSX2 MSX2+ RAM64K VRAM128K 2DD ♪
3.5"-2DD（2枚組）
●ジョイスティック（1、2トリガ）が使用できます。
※MSXマークはアスキーの商標です。
※このソフトはMSXマークのついていないコンピュータでは使用できません。

価格　7,800円（消費税は含まれておりません。）

■商品のお申し込み方法：現金書留、郵便為替、または郵便振替（福岡3-37311）で、商品名、機種、メディア名、および連絡先の電話番号を明記のうえ、送料を添えて弊社までお申し込みください。また、商品の表示価格には消費税は含まれておりませんので、価格の3%の消費税も併せてお申し込みください。
■送料について：送料は切手も受け付けています。（送料は消費税込で400円です。）
※製品の仕様は、機能・性能の改善のため将来予告なしに変更することがあります。
■総合カタログをご希望の方は請求券をはがきに貼り、住所・氏名・年齢・電話番号・使用機種名を明記のうえ、弊社宛にご送付ください。

SystemSoft 株式会社 システムソフト
〒810 福岡市中央区天神5丁目7-2

総合カタログVol.1請求券
コンプティーク3月号
有効期限：1990.3.31



究極の「女の子攻略㊙特訓ソフト」登場!

彼女のハートがしっかりシミュレーションできたら、君のデートは、もう完璧なはずだ。親切データベース〝スタイル別デートスポット350″を使って、即実行に移そうね。

ザ・デートはPart 1.〝デート虎の穴カレッジ″とPart 2.〝おすすめデートスポット″の2部構成。

Part. 1 デート虎の穴カレッジ

女の子の気持ちを、1から10まで手取り足取り。君に、女の子の攻略法をたたき込んでくれるぞ。

(心理教室)まずは女の子攻略の基本ノウハウを、身に付けよう。女の子の不可解な心理を徹底解剖、〝女性心理チェック100″。

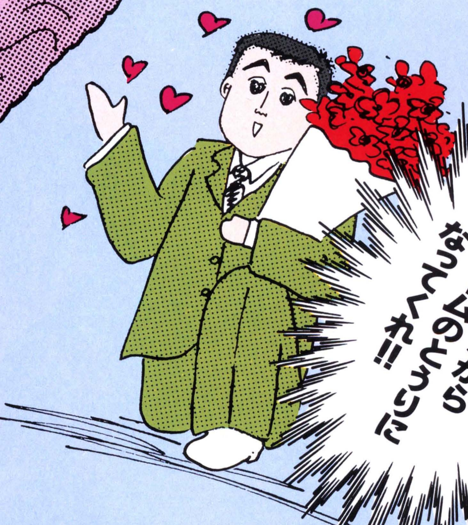
(実技教室)会得した基本ノウハウで、女の子を口説こう。5人の全く違ったタイプの女の子が講師、〝デートシミュレーションゲーム″。

(診察室)「振られちゃった。」という君は、美人の女医さんにやさしく診察してもらおう。君のテクニックの徹底的な診察チェックが、もりだくさん。

Part. 2 おすすめデートスポット

「デート虎の穴カレッジでばっちり鍛えて、いざ実際の女の子にアタック。」という君に天の贈り物。あの娘が喜ぶデートスポットが、オリジナル取材で最新データベースになったぞ。遊園地からディスコまで350。写真・地図・メッセージが付いているから、初めての時も安心だ。

■B.G.M.は、すべてオリジナルのCDサウンド。
■登場人物は、すべて実写。女の子の表情が、リアリティたっぷり。おまけに生の声が、迫ってくるぞ。



これで彼女はぼくのもの!

スタイル別デートスポット350付

ザ・デート

CD-ROM COMPACT disc　FM TOWNS

2月 CD-ROM 発売予定

価格　¥9,800(税別)

日本メディアプログラミング株式会社
〒130 東京都中央区日本橋浜町3-19-2
TEL.03(668)2852
JAMP

いよいよ
最後の謎が完結する!!

LIPSTICK.ADV 2

リップスティック・アドベンチャーⅡ



●いよいよリップステック最後の謎が完結する。

前作リップステック・アドベンチャーから1年。けなげな女子高生だった音美も今や華の女子大生。チョッピリ大人の色気を漂わせながらの再登場は、彼女を知るものの胸を熱くさせています。しかも音美は、単に前作よりもカワイクなっただけでなく、より可憐に事件解決に突っ走ります。もう、捕らえられ、助けを求めるだけのヒロインではありません。大胆にあなたと一緒に活躍します。そんなカワイイ音美の助けを借りて、主人公もグレード・アップ！　より複雑な謎と、巨大な敵を向こうに廻し、時には喧嘩もしながら二人は絶妙のコンビネーションで立ち向かいます!! さァ、一刻も早くあなたも主人公になってこの最後の謎にチャレンジしてみて下さい！

●ついに画面に現れた主人公。

前作では、最後まで後ろ姿しか現れなかった主人公がついにその雄姿を現しました。ちょっとエッチで、普段はオトボケの過ぎる主人公ですが、さすがにヒロイン・音美がホレてホレてホレ抜いているだけのことはあって、イザとなった時の決断力と行動力には目を見張るものがあります。
ピンチに落ちた主人公のアナタとヒロイン！　手に汗握る迫真のシナリオ。もちろんフェアリーテール得意のHシーンもタップリ！　ご心配なく。

●ギャグあり、涙あり、女の子とのHあり。全てに前作を越えた!!

二十曲を越えるBGMに、手抜きと妥協を許さないグラフィック120枚以上！　多彩な登場キャラクター。軽快なセリフに迫真のシナリオ。感情移入を盛り上げる名前変更モードにアニメーションに至るまで、あらゆる設定が前作を大きく上回りました。特にシナリオは、単なる「美少女ソフト」のレベルを越えて、多感な音美の心情と、その音美に心を引かれながらも、自分の気持ちに正直になれない主人公の性格を横糸にしながら、巨大な陰謀によって次々と引き起こされる血塗られた事件を縦糸に、練りに練ったストーリーが展開して行きます。その奥行きと広がりの中で、音美と五郎の運命はどう決着するのか？　リップスティック・アドベンチャーの完結編にふさわしい、アッと驚く感動のラストシーンがあなたを待っています。このゲームをしないで、もう美少女ソフトは語れない！

大好評発売中！各定価6,800円

PC8801SR以降対応版
(5インチ2D4枚組)

PC9801VM以降対応版
(5インチ2HD、3.5インチ2HD各2枚組)

通信販売のご案内及び、申し込み方法

●現金書留の場合ー商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
●郵便振替の場合ー郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号　東京7-140574　フェアリーテールまでお申し込みください。

※通信販売はフェアリーテール宛でお願い致します。住所は下記のとおりです。

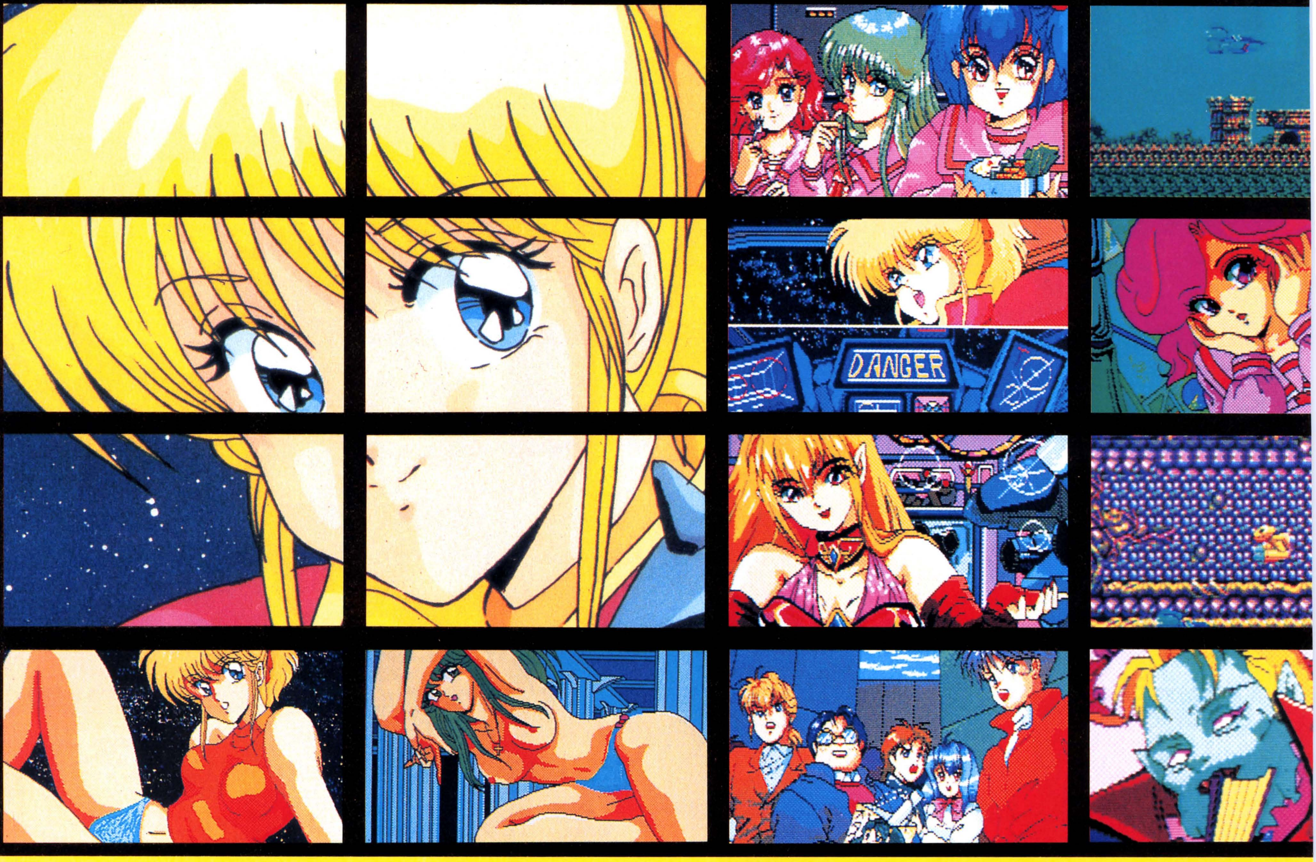
ユニークでオリジナル

フェアリーテール
FAIRYTALE
東京都新宿区高田馬場1-33-14 サンフラワービル
B室パソコンソフト開発室内

90年新春、カクテル・ソフト初のアクション&RPG！

愛あり、涙あり、友情あり、…そしてもちろんHもギャグも。

美少女ソフトも、いよいよゲーム&シナリオの時代へ！



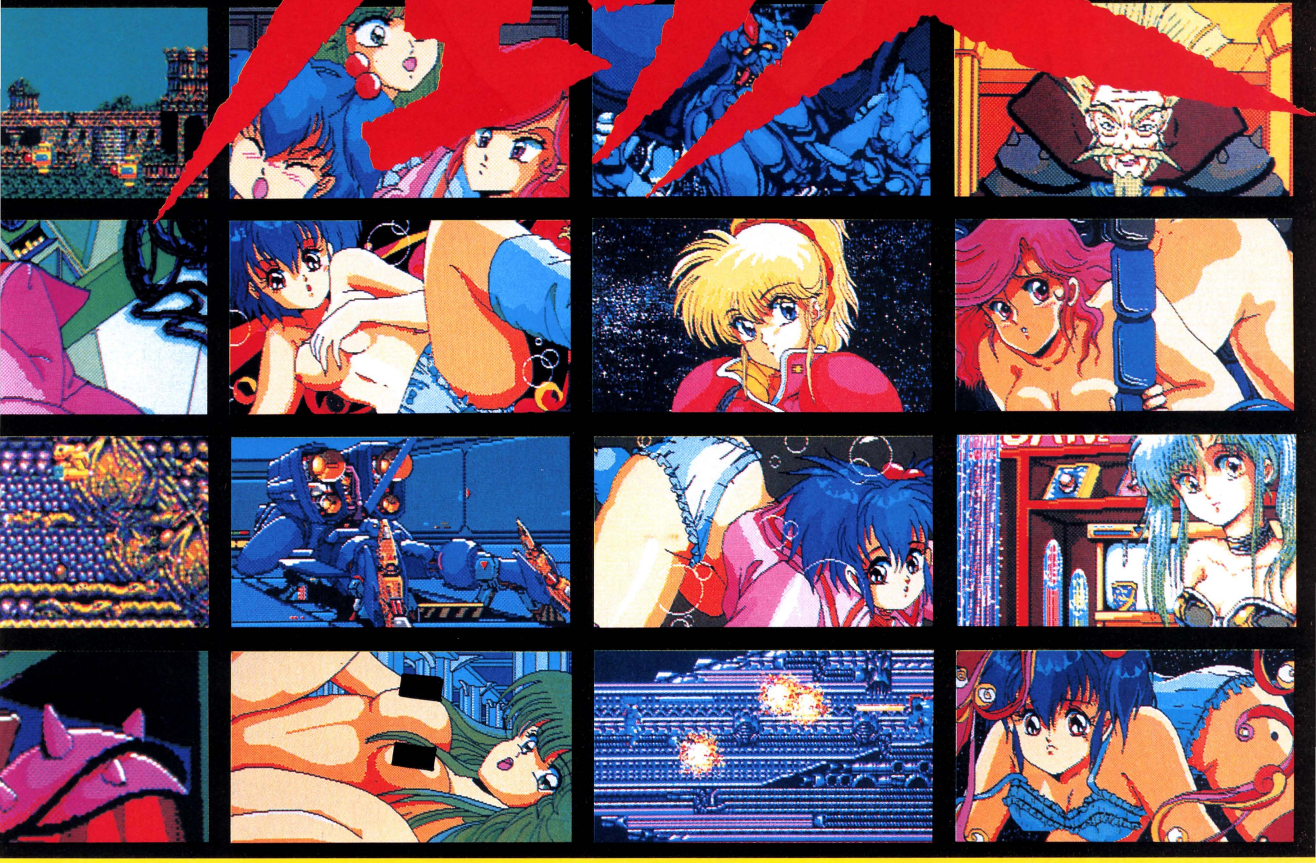
私たちセーラー服戦士は、正義のためにガンバリます!!

1997年。地球全土を、恐怖の黒い影が覆った………
東京の一角にある女子高校では、その直前まで平和で楽しい学園生活が、いつものとうりに送られていた。
「ワーッ！ フェリスのお弁当おいしそう!!」
「あーげない！」
「ミハル、およしなさい！ はしたない………」
「美夜の言う通りですわ、いつでも神様がご覧になっていらっしゃいます。」
「ちょっと、そーいう江理子の口のまわり！ それはなに ？」
「これ ？ あらやだ、ゴハン・ツブですわ。」
「それは私のお弁当のゴハンよ！ 神に使える者が、そーいう事をしていいの ？」
「およしなさいな、フェリス。お弁当ひとつにはしたいない……」
微笑ましくも、まぶしいばかりの女子高生達の青春の一コマが、次の瞬間には無惨にも打ち砕かれた………。女の子達の悲鳴、崩れ落ちる校舎の中から連れ去られる乙女達。愛する友を奪われ、平穏な学園生活を踏みにじられて、乙女の悲しみは怒りに変わった。
「待っててね………必ず助け出して上げるわ！ 江理子、美夜、ミハル、みんな無事でいるのよ!!」
純真可憐な女の子フェリスは、コンバット・スーツに清純な身を固めて、愛と勇気と正義の炎を武器に立ち上がった。奪われた友と平和な学園生活を取り戻すために………『セーラー服戦士、フェリス』として。だが、さらわれた乙女達には刻一刻と恐ろしい魔の手が迫る。残された時間は短い、急げ清純な戦士よ！

ビッグ・サイズのグラフィックに手抜きや妥協は一切なし！

セーラー服戦士

フェリス



大好評発売中！　各定価6,800円

PC9801VM以降対応版/PC88SR以降対応版

（5インチ2HD、3.5インチ2HD）　（5インチ2D）　88版は2月28日発売！

愛と友情の90年代に向かって大きくパワー・アップ！

最高に描いた『グラフィック』(100枚以上)と、練りに練った『シナリオ』。心にひびく抜群の『BGM』(15曲以上)に、オリジナリティあふれる『ゲーム・アイデア』。カクテル・ソフトの美少女ソフトは、いつもこの 4 種類のゲーム要素にこだわっています。

『セーラー服戦士　フェリス』。パワーとスピードだけでない、愛と友情、そしてギャグ ＆ H。全部を大事にした感動モノ・ゲーム。きっとご満足いただけるでしょう。

通信販売のご案内及び、申し込み方法

● **現金書留の場合**　商品名、機種、メディアを明記してカクテル・ソフトまでお送りください。

● **郵便振替の場合**　郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号・東京0-91780カクテル・ソフトまでお申し込みください。

製作・企画・販売

オリジナルでユニーク

カクテル・ソフト

フェアリーテール/ジャスト

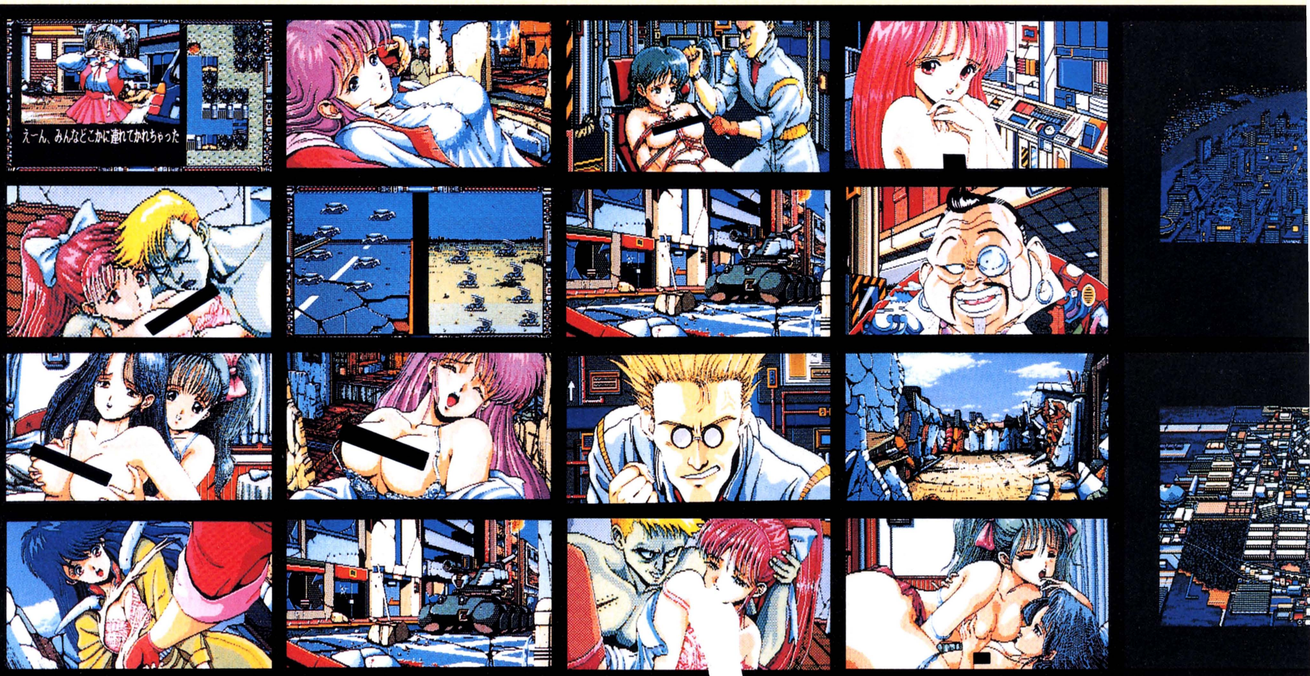
東京都新宿区高田馬場1-33-14サンフラワービル
B室パソコンソフト開発室内


2月下旬発売
Shenan Dragon
シェナン・ドラゴン
美しい星空をおおう暗雲のように、まがまがしい災いが今ライアメル国に立ちこめていた。王女はさらわれ、ワークリーチャーの王との婚礼の時は近づき、そして闇の中にひとつの言葉が輝く。その言葉こそ"シェナン・ドラゴン"…星の竜。
あなたはこの世界に、3つの姿で現れることができます。男性又は女性の勇者となって王女を救うか、王女となって敵の手から逃れるか。
そのうちに、あなたは大きな謎にとらえられている自分を見出だすことでしょう。
●PC-88SR以降・5"2D 3枚組
●¥6,800(税別)
3つのロマンが君を待つ――シェナン・ドラゴン。
PLAYER
ソードブレイカー

膨大なサイズがゲーム主流の今、あなたはゲームを始めるのにとまどいを感じてい
戦いに勝利するには数十時間かけなくてはならない。果たしてそれだけの十分な時

西暦2001年、巨大実験都市『NEO-TOKYO』。
滅び逝く地球環境を予期した人類は、大がかりな宇宙空間移住計画をたてていた。そこに突然現れた『クリスタル・アイズ』という女性。その女性は不思議な力を持つ女性であった。彼女は市民や軍隊を洗脳し、成装させ、すぐれた統率力でまたたくまに『NEO-TOKYO』を支配下におき、巨大実験都市『NEO-TOKYO』の独立を宣言した。これに対する『NEO-TOKYO管理局』は、この女性の正休をつきとめ、『NEO-TOKYO』の独立を阻止すべく行動を開始したのであった………。

●『FOXY』は、キャンペーンタイプのシミュレーションゲームです。『FOXY』を一言で言うと………『美少女が登場する本格的シミュレーションゲームで・画面がきれいで見やすくて・ゲームの内容がしっかりしていて・なおかつグラフィックのサイズが大きくて・ストーリー性が高く、のめりこめるソフトで・操作がめんどうくさくなくて・マニュアルを読むのに一時間もいらなくて、それどころか、ゲーム中にマニュアルを読む必要がなくて、だからと言って内容が薄いゲームじゃなくて・もちろんBGMやアニメーションもしっかりしていて・当然、戦闘シーンもリアルにアニメーションして・やりはじめたら止まらないソフト』です。なぜ、やりはじめたら止まらないか?………それはストーリーの構成が、簡単にクリアーできるショートストーリーから始まり、だんだんと難易度が増していくタイプのシステムに



PC9801版
1990年2月16日発売
5インチ2HD,3.5インチ2HD
2枚組
定価6,800円

FOXY
フォクシー

特報!!

FOXYオリジナルテレホンカードを、ゲームを終了させた先着400名のお客様にプレゼント致します、詳しくは製品のマニュアルをごらんください。

ませんか?……数百の部隊を管理し膨大な広さのMAPで相手と戦う。しかし、その間をゲームに費やせる人がどれだけいるでしょうか?

なっているからです。シミュレーションが始めてという人でも大丈夫、最初の面は簡単に、そしてだんだんと難しくなるようにつくられています。
●『FOXY』は、一つの大きなストーリーの中に、小さなストーリーがいくつもつまっています。シナリオも練りに練り上げました。
●画面構成やグラフィックの内容には自信があります。サイズの大きなビジュアルを心ゆくまでお楽しみいただけます。
●キー操作や画面表示にも力を入れました。『操作は覚えやすい事が一番』をモットーに、マニュアルを見ないでゲームが進められるシミュレーションゲームを実現しました。
●シミュレーションの世界では、キャラクタの感情移入がしにくいと思われましたが、な、な、なんとあなたが操作するのは女性戦闘部隊ですので、思わず愛情が生まれてしまう事でしょう。
●戦闘シーンにも自信があります。リアルに描かれた戦車や飛行機がリアルタイムに戦います。もちろん、効果音もバッチリと効いています。
●『ドラゴン・ナイト』で好評の『スペシャル・ディスク』が、FOXYにももれなくついています。もちろん内容もパワーアップ!! クリアしたシーンをもう一度見るだけではなく、ミュージックモードやキャラクターパターンをエディトする事もでき、その上エルフ特製のスペシャルアニメーションを見る事ができます。



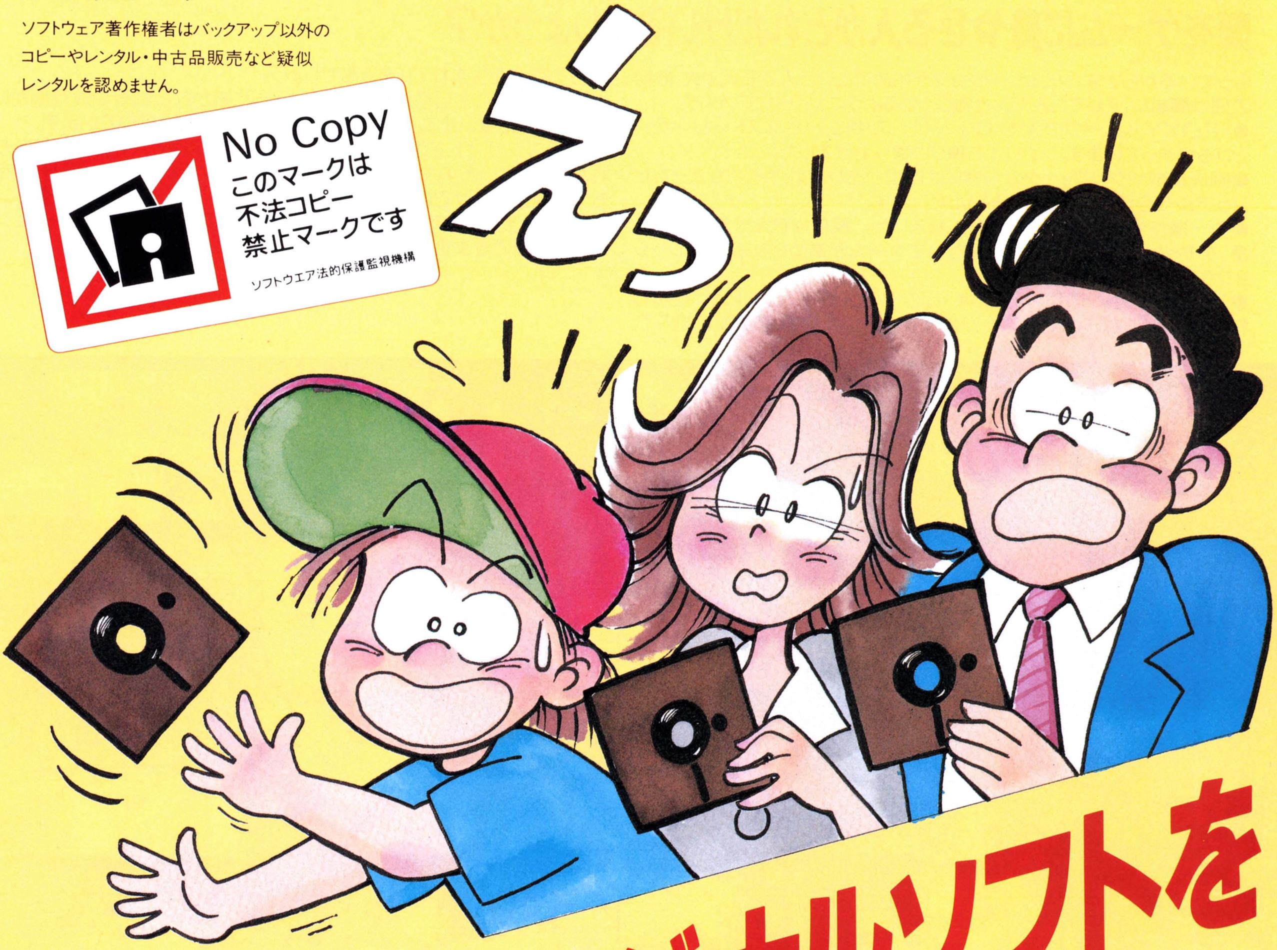
PC8801版
1990年3月16日発売
5インチ2D
4枚組
定価6,800円

FOXY
フォクシー

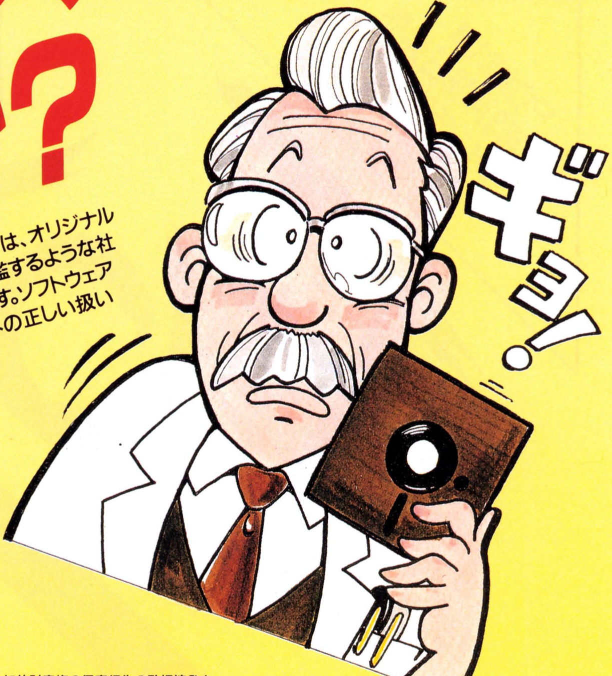
コピー禁止マーク

ソフトウェア著作権者はバックアップ以外の
コピーやレンタル・中古品販売など疑似
レンタルを認めません。

No Copy
このマークは
不法コピー
禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構



あなたはオリジナルソフトを持っていますか？



あなたの手にしているコピーソフトにも、オリジナルがあったはずです。著作権法では、オリジナルを持っている場合に限ってバックアップを認めているだけです。もしコピー品が氾濫するような社会になったら、高品質なソフトウェアを開発することさえむつかしくなってしまいます。ソフトウェアの権利を守ることは、豊かなコンピュータ社会の夢を守ること。コンピュータソフトの正しい扱い方について、ユーザーの皆さんから寄せられた質問に答えてみました。

ソフトウェア法的保護監視機構とは？　本機構は、コンピュータプログラムの著作権者の権利を保護するために、知的財産権の侵害行為の監視摘発を行い、コンピュータプログラムの著作物の公正な利用の円滑化を図り、もってコンピュータ文化の発展に寄与することを目的とする団体です。

ユーザーからのQ&A



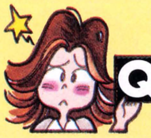
Q パソコンソフトは高いから、レンタルで借りたいんだけど、レコードやビデオは良くて、パソコンソフトは、どうしてダメなの？

A. まず、パソコンソフトが高い理由についてですが、端的に言えば「莫大な開発費がかかる割に、市場規模が小さい」という事です。数千万円あるいは億という開発費をかけた製品でも、何万本と売れるソフトは、ごく稀なのです。また、ビデオ（映画）や、レコード（歌手）は、興業、コンサートと言ったものからも収入は得られますが、ソフトにはそういったものはありません。また、レンタル利用者の85%がコピーをしていると言う現状では、レンタルを認める訳にはいきません。



Q パソコンソフトを授業で使用するため生徒の数だけコピーしたのだが、なにか問題でもあるのかね？

A. 著作権法違反になってしまいます。たしかに35条では例外として教育機関での複製を認めてはいるのですが著作権者の利益を不当に害さない場合としています。ソフトウェアの場合複製の認められる事はほとんどないでしょう。



Q 私は会社で仕事にレンタルしたソフトをコピーして使ってるんですけど、友達に法律違反だっていわれたんですけど…。

A. お友達は正しい事をおっしゃっています。法律では私的使用のための複製は認めていますが、仕事に使う場合は該当しません。ちなみに著作権法違反は3年以下の懲役または100万円以下の罰金という処罰を受けます。



Q ソフトの中身は買うまでわからない。粗悪なものを買わされない為にもレンタルは必要だと思うのですが…。

A. そういった論理が、レンタルの大義名分となっているようですが、先にも述べたように、善意のユーザーは少ないのです。また、ソフトハウス側もそういった声のあることは承知していて、新商品発売にあたっては、店頭デモや資料等も多く用意しています。また試供品を配布しているところも増えてきました。

私達、会員会社のソフトウェアは、いかなる個人、団体、法人に対しても、レンタルの許諾はしておりません。また不正コピーは罰せられます。

《会員会社一覧》

㈱アートディンク
㈱アスキー
㈲アルシスソフトウェア
㈱インターコム
㈱ウィンキーソフト
㈱ウルフチーム
ヴァルソフト販売㈱
エー・アイ・ソフト㈱
㈲エーシーオー
㈱エー・エス・ピー
エスエイティーティー㈱
㈱エス・シー・アール
㈱エス・ピー・エス
エデュカ㈱
㈱エニックス
㈱エム・エー・シー
㈱エルム企画
㈱オービックビジネスコンサルタント
㈱大塚システム研究所
㈱音研
カナン精機㈱
㈱管理工学研究所
㈱キャリーラボ
クエイザーソフト㈱
クリスタルソフト㈱
㈲呉ソフトウェア工房
㈱クレオ
生活産業研究所㈱
グレイト㈱
㈱ケーピーエス
ケンテックス㈱
㈱ゲームアーツ
㈱コーパス
㈱光栄
㈱工画堂スタジオ
㈱神津システム設計事務所
㈱構造システム
コナミ工業㈱
㈱コンパイル
㈱ザイン・ソフト
㈱シャノアール
㈱シーアンドシー
㈱CSK
システムサイト
㈱システムサコム
㈱システムセンター
㈱システムソフト
㈱システムハウスミルキーウェイ
㈱新学社
㈱新企画社
㈲シンキング・ラビット
㈲ジーエーエム
㈱ジャスト
㈱ジャストシステム
㈱スキャップトラスト
㈲スタジオパンサー
㈱ステラシステム
ストラッドフォードコンピュータセンター㈱
㈱ズーム
㈱セガ・エンタープライゼス
㈱ソフトウィング
㈱ソフトウェアジャパン
創歩人コミュニケーションズ㈱
ソフトスタジオWING
ソフト屋しゃんばら
㈱ソリマチ情報センター
ダットジャパン㈱
大学生活協同組合東北事業連合
㈱ダイナウェア
㈱チャンピオンソフト
㈱ツァイト
㈱ティーアンドイーソフト
テックソフトアンドサービス㈱
㈱テクノソフト
㈱ディアイエス
デービーソフト㈱
デザインオートメーション㈱
㈱デジタル・リサーチ・ジャパン
㈱電波新聞社
㈲東亜コンピュータープラザ
東峰通商㈱イーストキューブ
徳間書店インターメディア㈱
㈱ニデコ
日本アシュトン・テイト㈱
日本SE㈱
㈱日本科学技術研修所
日本クリエイト㈱
日本コンピュータシステム㈱
㈱日本ソフトバンク
㈱日本テレネット
日本デクスタ㈱
日本ナレッジ・ボックス㈱
日本ファルコム㈱
日本ワードパーフェクト
㈲ハウテック
㈱ハドソン
㈱ハル研究所
㈱バックス
パーソナルメディア㈱
パル教育システム㈲
ヒーズ・ジャパン㈱
㈱ビッツー
㈲ビーピーエス
ビクター音楽産業㈱
ビーシーエー㈱
㈱日立ハイソフト
㈱ファミリーソフト
㈲風雅システム
富士ソフトウェア㈱
㈱富士通ビー・エス・シー
ブラザー工業タケル事務局
㈱ブレイングレイ
㈱ブロダーバンドジャパン
プログラム企画サービス㈱
ボーステック㈱
㈱ボーランドジャパン
㈱ポニーキャニオン
㈱マイクロキャビン
マイクロソフト㈱
㈱マイクロソフトウェア・アソシエイツ
㈱マイクロネット
マイクロプローズジャパン㈱
マスターネット㈱
㈱まつもと
メガソフト㈱
㈱メタテクノ
㈱モーリン
㈱ラウンドシステム研究所
㈱ランドコンピュータ
㈱リード・レックス
㈱リギーコーポレーション
㈱リバーヒルソフト
ロータス㈱
森本紘章顧問弁護士

〈90.2.1現在〉

2月1日現在、133社にも及ぶソフトハウスに加盟していただいております本機構ですが、不正コピー防止のため、より一層の強化をはかるには、一社でも多くの加盟が必要不可欠です。ソフトハウスの間の強い提携があれば、不正コピーは必ず防止できるはずです。

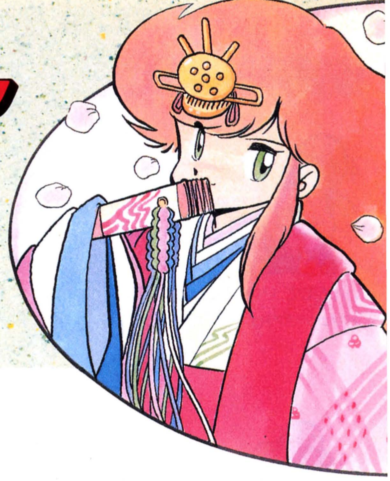
ソフトウェアのレンタル、あるいは不正コピーを見たり、聞いたりしたら右記まで情報をお寄せください。

ソフトウェア法的保護監視機構事務局
担当　久保田
TEL 03(221)7481(代表)

ソフトウェア法的保護監視機構
社団法人 日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会
〒102 東京都千代田区紀尾井町3-29 紀尾井ロイヤルハイツ

SOFT EXPRESS

ソフトエキスプレス



SOFT TOP

⬆急上昇 ↑上昇	先月の順位	ソフト名	メーカー名	種類
↑ 1	2	イースⅡ	日本ファルコム	
2	1	ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム	
↑ 3	4	イース	日本ファルコム	
↑ 4	5	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	
5	3	ソーサリアン	日本ファルコム	
↑ 6	10	エメラルド・ドラゴン	バショウ・ハウス	
7	7	三國志	光　栄	
8	8	ウィザードリィ	アスキー	
9	6	信長の野望・戦国群雄伝	光　栄	
⬆ 10	—	ドラゴンスレイヤーⅥ	日本ファルコム	
⬆ 11	20	大戦略Ⅱ	システムソフト	
12	9	スーパー大戦略	システムソフト	
⬆ 13	—	ブライ 上巻	リバーヒルソフト	
↑ 14	15	大戦略Ⅲ	システムソフト	
↑ 14	18	テトリス	ビー・ピー・エス	
16	11	スナッチャー	コナミ	
17	—	サーク	マイクロキャビン	
18	—	アークスⅡ	ウルフチーム	
18	13	水滸伝・天命の誓い	光　栄	
18	13	ハイドライド3	T&Eソフト	

●集計対象：2000人（12月8日〜1月7日）

 イラスト／J.PIERO



今月のランキング解説

やっぱり来ました『ドラゴンスレイヤーⅥ』。一気に10位に登場だ。このままでは１位から５位までを日本ファルコムが独占しそうな気配だぞ。一方、発売前から快進撃を続けてきた『エメラルド・ドラゴン』は、とうとう６位に浮上。この先に待ち受けるのはファルコム軍団と、これも定番の『ロードス島戦記』だけ。さて、これらの超強豪相手にどこまでやるかが楽しみだね。
そうそう、話題の『ブライ 上巻』も13位に初登場。それに『アークスⅡ』も18位と、今月のＴＯＰ20の初登場は、どれもＲＰＧばっかり。今年もＴＯＰ20はＲＰＧが台風の目かな。

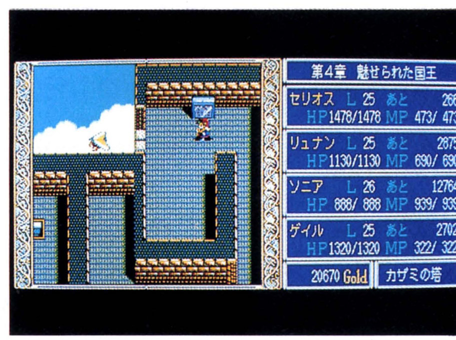
20

総得票数	得票数
2956	249
1390	192
1449	187
1586	175
2141	165
265	152
874	96
935	91
1235	53
49	49
205	32
684	29
26	26
232	25
399	25
395	20
332	18
16	16
316	16
284	16

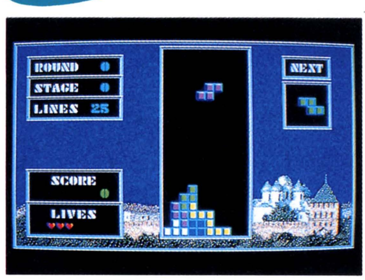
今月のピックアップ PICK UP

10位 ドラゴンスレイヤーⅥ（日本ファルコム）

今月、ＴＯＰ20に10位で初登場を果たした『ドラゴンスレイヤーⅥ』。ドラゴンスレイヤーシリーズといえば、かつては『ザナドゥ』という名作があったね。それからシリーズ３の『ロマンシア』。これに『ザナドゥ シナリオⅡ』の３つが、1987年のリーダーズＴＯＰ20の頂点を極めたファルコムトリオだったんだ。時代は巡(めぐ)って、とうとうシリーズ６がランクイン。すごい息の長いシリーズだよね。現在ドラスレ・シリーズのロングラン記録を持っているのは『ソーサリアン』。さて、『ドラスレⅥ』は、これら先輩たちの記録を塗り変えることができるかどうか。こいつは、今年の楽しみがひとつ増えたね。



14位 テトリス（ビー・ピー・エス）



リーダーズＴＯＰ20で唯一テーブル、パズルゲームとしてロングランを続けている『テトリス』。1989年６月の初登場以来９回のランクイン。最高は８位と健闘中。アメリカでは３Ｄ版の最新作『WELLTRIS(ウェルトリス)』が発売になってこちらも大ヒット中とか。早く移植されないかな。

▶21～30位までのランキング

順位	ソフト名	順位	ソフト名
21	三國志Ⅱ	25	サバッシュ
22	銀河英雄伝説	25	天下統一
22	ヴァリスⅡ	28	水龍士
24	提督の決断	29	マスターオブモンスターズ
25	ジェノサイド	29	マイト アンド マジック2

Soft Sales Top 20

今月のベストセラーソフトはこれだ

ソフトセールストップ20は、全国の調査協力店から寄せられたデータをもとに、ソフトの売れ行きの人気ベスト20をセレクションっ！
（今回の情報は12月1日から31日までのデータを集計したものです）

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	値段
1	—	ドラゴンスレイヤーⅥ	日本ファルコム	PC88SR	8700円(5D)
2	—	エメラルド・ドラゴン	バショウ・ハウス	PC98, PC88SR	8800～9800円(5D,3.5D)
3	—	三國志Ⅱ	光栄	PC88SR	14800～17200円(5D)
4	—	ドラゴン・ナイト	エルフ	PC98, PC88SR	6800円(5D,3.5D)
5	—	ブライ 上巻	リバーヒルソフト	PC98, PC88SR	8800円(5D,3.5D)
6	1	キャンペーン版大戦略Ⅱ	システムソフト	PC88SR	8800円(5D)
7	2	遙かなるオーガスタ	T&Eソフト	PC98	12800円(5D,3.5D)
8	6	斬【ZAN】-陽炎の時代-	ウルフチーム	PC98	7800～9800円(5D,3.5D)
9	—	ロードス島戦記 福神漬	ハミングバードソフト	PC98	3800円(5D,3.5D)
10	—	スペースマンボウ	コナミ	MSX2(+)	6800円(R)
11	3	ディスクステーション スペシャルクリスマス号	コンパイル	MSX2(+)	3880円(3.5D)
12	—	ブルトン・レイ	システムソフト	PC98	8800円(5D,3.5D)
13	9	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	PC98, PC88SR, X1t	9800～12200円(5D,3.5D)
14	—	カオス・エンジェルス	アスキー	PC98, PC88, MSX2	7800円(5D,3.5D)
15	—	XaK	マイクロキャビン	PC98, PC88, MSX2	8800円(5D,3.5D)
16	—	A-JAX	コナミ	X68000	8800円(5D)
17	—	地球防衛軍Ⅱ	アートディンク	PC98	9500円(5D,3.5D)
18	—	プール・オブ・レイディアンス	ポニーキャニオン	PC98, PC88SR/VA	7500円(5D,3.5D)
19	—	メタルサイト	システムサコム	X68000	8800円(5D)
20	11	提督の決断	光栄	PC98	14800～17200円(5D,3.5D)

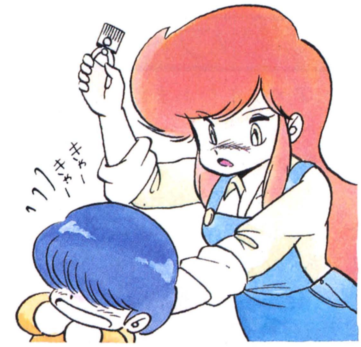
●特に記載のない限り、価格は消費税を含みません。

今月の売れ筋を斬る！

SOFT EXPRESS

▼▼▼ 総合解説 ▲▲▲

今月のセールスTOP20には、1位、2位、5位にそれぞれ話題のＲＰＧがそろって登場。『ドラゴンスレイヤーⅥ』、『エメラルド・ドラゴン』、『ブライ 上巻』の3つだ。4位にはちょっとアダルトな本格的ＲＰＧ『ドラゴン・ナイト』がいるし、12位にはシステムソフトの新作ＲＰＧ『ブルトン・レイ』がランクインしている。18位にも『プール・オブ・レイディアンス』と、今月は久々にＲＰＧが大健闘しているね。一方、ＳＬＧの方も、がんばっているぞ。光栄の話題の最新ＳＬＧ『三國志Ⅱ』が3位に登場だ。ＡＣＴも相変わらずがんばってるし、『ディスクステーション』も健在。ちょっと変わったところでは、『ロードス島戦記 福神漬』なんかもあったりして、バラエティに富んだランキングでした。



キーワードはこれだ!!

光 栄

いっつも、セールスＴＯＰ20にソフトをたくさんランクインさせている光栄。今月は、またしても強力な新作ソフトを追加して全3作をランクインさせているぞ。『信長の野望・戦国群雄伝』はしっかりロングセラーを続けているし、『提督の決断』もランクは大きく落としたもののかろうじてセーフ。おまけに、あの名作『三國志』の新作『三國志Ⅱ』が登場。きっとこいつは『信長〜』以上のロングランを続けるんじゃないかという気がするんだけど、みんなは、どう思うかな？

3	三國志Ⅱ
13	信長の野望・戦国群雄伝
20	提督の決断

RPG

セールスＴＯＰ20では、ＳＬＧに押され気味だったＲＰＧだけど、今月はすごい人気。全部で8作がランクインしているぞ。そのなかでも注目は4位の『ドラゴン・ナイト』。アニメちっくな美少女たちがあられもない姿で、ビシバシ登場するという、いわゆるＨソフトなんだけど、そのグラフィックの出来だけじゃなくて、本格的ＲＰＧとしての評価もすごく高くて、4位にランクインというわけ。Ｈソフトだからって敬遠しないで、君もプレイしてみたら。なかなか、おもしろいよ。

1	ドラゴンスレイヤーⅥ
2	エメラルド・ドラゴン
4	ドラゴン・ナイト

AVG

順位は高くないけれども、アクションゲームは根強い人気。今月は特にシューティングゲームばっかり3作がランクイン。10位の『スペースマンボウ』は、あの『グラディウス』シリーズで有名なコナミの最新ＭＳＸ２用ソフト。『グラディウス』シリーズのようにバリバリのシューティングだけど、バランスがよく考えてあるから、アクションが苦手という人にもおすすめ。他のふたつのランクインソフトは、どちらもX68K用。最近はアクションゲームは、ＭＳＸ２とX68K用がほとんどだね。

10	スペースマンボウ
16	A-JAX
19	メタルサイト

ドラスレⅥ

さて、今月の１位に輝いた栄光のソフトは、『ドラゴンスレイヤーⅥ ザ レジェンド オブ ヒーローズ』。なんといってもダントツの１位。なにかと話題の多い日本ファルコムの最新 RPG だけあって、予想したとおりハデな登場だ。ＰＣ88ＳＲ版のみの発売で、ダントツの１位ということは、これから移植版が登場したりすれば、まだまだ１位をキープし続けることになりそうだぞ。



●調査協力店●

●ヤマギワソフトショップ	☎03-253-2111	●ロケット千葉店	☎0472-47-0050	●電巧堂チェーン山形七日町本店	☎0236-23-1055
●LAOXコンピュータメディア	☎03-253-1341	●パソコンショップ・シグマ	☎052-251-8334	●PiC万代店	☎025-243-5135
●LAOX新宿店	☎03-350-1241	●カトー無線	☎052-264-1534	●PiC小針店	☎025-233-5791
●富士音響	☎03-255-7846	●コンピュータ専門店テクノ	☎052-581-1241	●ユニードショッパーズダイエー福岡	☎092-721-5411
●COM	☎03-251-1523	●Ｊ＆Ｐテクノランド	☎06-634-1211	●カホ福岡マイコンセンター	☎092-714-5155
●SHINKO	☎03-255-0450	●Ｊ＆Ｐメディアランド	☎06-634-1511	●カホ大牟田さんえい店	☎0944-55-7005
●WAVE池袋5Fソフトハウス	☎03-5992-8627	●Ｊ＆Ｐ高槻店	☎0726-85-1212	●ベスト電気マイコンセンター	☎092-781-7131
●Ｊ＆Ｐ渋谷店	☎03-496-4141	●Ｊ＆Ｐ和歌山店	☎0734-28-1441	●トキハデパートマイコンセンター	☎0975-38-1111
●Ｊ＆Ｐ八王子店	☎0426-26-4141	●Ｊ＆Ｐ姫路店	☎0792-22-1221		
●Ｊ＆Ｐ町田店	☎0427-23-1313	●電巧堂チェーン青森本店	☎0177-23-2356		

Soft House Today

ソフトハウスおじゃまし隊

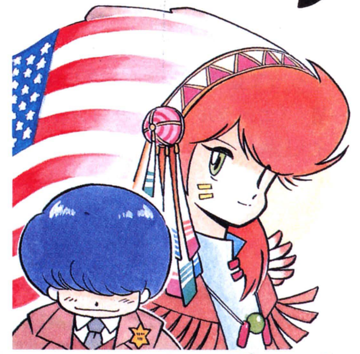
やい、アメリカ！ おまえなー、デカけりゃいいってもんじゃないぞ！ なんだあのステーキは！ おれはジャイアント馬場の16文シューズかと思ったぞ。どこがレディースサイズなんだよ！ あんなモン全部食ったら死ぬぞ、ふつう。オレ結局全部食ったけど……。

さて（何がさてなんだか）、CESである。米国版家電大見本市において、コンピュータゲームの現状と今後の方向性を、世界的視野に立って取材するという崇高な使命を受けた私は、早くも食生活における、圧倒的な摂取量の差異に悩まされることになった。はやい話が、食いすぎで腹をこわしたんだよ〜ん。ラスベガスの肉はでかいぞ！

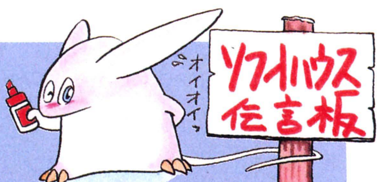
最悪のコンデションで会場入りすると、いきなりNECの３文字が！ ターボグラフィックス（PCエンジン）の大キャンペーンである。６畳分の広さ（なんという日本的表現！）のマルチスクリーンで、『ファイナルラップツイン』のデモプレイが行われている。その向こうには、SEGA。やや離れて広大なスペースを占めているのが任天堂。会場の話題はこの３社がほぼ独占といった感じで、圧倒的パワーで迫る任天堂に対し、SEGAはスパイダーマン、キャプテンアメリカなどの馴染みのあるキャラクターで、NECはCDロムのグラフィックス、ハンディタイプPCエンジンの発表による話題性で応戦といったところ。そのせいか、パソコンソフトのブースは、任天堂の$^1/_5$ほどのスペースに各社寄せ集めといった寂しさ。パソコンゲームファンには残念だったが、そのかわり今年発売予定の、ハンディタイプPCエンジンをバッチリ撮ってきたぞ！ 本誌初公開だ。心して右ページを見よ！ ぼい〜ん！



▲ベガスのかわいた風が私の体にふきつける…



CESレポート



アスキー
オッス。冬もまっただ中、みんな元気してる？ 元気をだすにはこの１本。本格的ロマンチックパロディRPG、PC98版『カオス・エンジェルス』だ。これさえあれば元気百倍、冬の寒さもなんのその、ハッピーになれることまちがいなしだ。

アーテック
この冬、『ダークレイス』は快進撃でございます。プレイしてみなければ、このおもしろさはわからない。記事を読むだけじゃなくて、実際にプレイして実感してね。なお、買ってくれたみなさん、アンケートにビシバシ感想を書いて送ってください。待ってます。

アートディンク
『ファーサイドムーン』のX68Kへの移植が決定しました。４月上旬ごろ発売予定です。登録ユーザーには、NASAグッズが当たるプレゼントキャンペーン付きのお知らせをお送りしますので、お楽しみに。

アリス・ソフト
電子音の響く部屋の中で、いま、新たなる作品が開発されている。鬼畜の戦士、ランスが再び！
RANCEII
－反逆の少女達－
うう、なんだこの電子音は！
隊長！ またエラーです…
アリスでした。

アルシスソフトウェア
もうすぐバレンタインデーですね。みなさんは、チョコをあげる方ですか、それとも、もらう方ですか？ それとも……。
２月14日、この日が来るたびに、若き日の思い出がふと脳裏によみがえり、ひと粒の涙が私のほおを流れていく……誰か私に愛の手を。

ウインキーソフト
えっ、やっぱりそろそろパソコン用の新作やらないとまずいですよね。というワケで企画会議（と称したゲーム大会）を続け、つくり始めたわけですが、ちょっとマイナー（？）な機種で変わったことをすることになりました。詳しくはもうちょっと待ってね。

ウルフチーム
ウルフ社内では現在、熾烈（しれつ）な闘いが繰り広げられている。といっても、べつに血刀ひっさげて乱闘してるわけでなく、単に点数を競っているだけなんですけどね、これが。ウルフには、なんと『グラディウスIII』があるんです。もう理由はおわかりですね、はい。

エス・ピー・エス
お待たせしました！ SPSではパソコン通信ホストプログラム、その名も『HOST PRO 68K』がついに完成です！ もちろんX68K専用の多回線用ホストソフトです。３回線用と９回線用の２品を手ごろな価格で発売中。さあ、これで君も今日からホスト局長さんだ！

エニックス
コンピュータの強さと、多機能で好評発売中の『森田将棋II』ですが、このたび棋譜集が発売されることになりました。過去のタイトル戦を中心に『森田将棋II』のコメント機能を生かした解説も入ってますので、研究、学習に最適です。PC98版で発売予定です。

クリスタルソフト
今年は『夢幻の心臓III』に続き、初のMSX２用グラフィックツールを出す予定。フルグラフィック、キャラクター、スプライトの３つのエディタがセットされた、その名も『トリロジー』。そしてさらに大作RPGを２本予定しています。よろしくお願いしますね。

クレスト
ハロー、ユーザーの皆様。最近スタッフの人たちが増え、一段とゲーム製作に力がはいってきた。だが私は『クライシス』を開発室のすみで楽しんでいるのである。気合の入ってない野郎であった。近々すっごーいのをこさえるよ。期待して待っててくださいね。

呉ソフトウェア工房
先日女性デザイナーがひとり入社しました。これでKSKに女性がふたりになりました。わーい！ 少しはソフトの開発ペースが早くなるといいのですけど。
X68Kの『ファーストクィーン』買ってくださいました？ まだの方、いますぐ店頭へGO!

SOFT EXPRESS

これがCESの全貌だ！（笑）



◀今回の目玉PHOTO、ハンディPCエンジン。大きさはビデオウォークマンと同じ



▶任天堂ブースにいたヌイグルミさん。身長約120㎝。中にいるのは白木みのるか？



▶ずっと立ちっぱなしで、疲れてしまったスパイダーマンさんの図



▶これも任天堂にいたロボットさん。ガーガーうるさかったぞ（笑）



▼スーパーでも売ってるマリオグッズ



▲ビーチバレーに熱狂するアメリカン。スポーツもんの人気が高かった

プレゼント

★

みんな下の写真を見ろ！　フツーじゃないぞ（笑）。今回のプレゼントはいつになくショボイぞ（笑）。〝アメリカ製ひとり卓球機能付きおしゃも〟だ。これさえあれば、ご飯をよそってる時、急に卓球がしたくなってもOKだ！いつでもひとりで手軽に卓球ができるぞ！いねーかそんなやつ……。抽選で5名様にプレゼントしよう。応募くるかな（笑）。



〈あて先〉
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル コンプティーク
「CESのみやげはせこいぞォ」係

ゲームアーツ

寒いですね～。かぜなんかひかないでがんばってますか？　我社内ではけっこうかぜがはやってて、マスクしている社員が大勢います。『HARAKIRI』（PC88SR）が遅れてごめんなさい。今月中に発売しますので、どうぞよろしくお願いします。

光　栄

PC98とPC88VA版で好評発売中の『提督の決断』を徹底攻略した「提督の決断ハンドブック」（税込定価1860円）が、好評発売中です。また光栄の主要なゲームが全てわかるオールカラーの「光栄ゲーム用語事典」（税込定価5000円）も好評発売中です。

工画堂スタジオ

ちょっと前まで酒に浸っていたと思いきや、もう2月。早いもんですね。2月は逃げるといいますから、今月もあっという間に終わってしまうんでしょうな～。ところでみなさんはスキーをしますか？　パソコンもいいけど、たまには外で運動してくださいね。

コスモス・コンピューター

今月は連休があってウレシイぞーっ！　おっと、カレンダーをよく見たら、今年は振替休日が4日もあるじゃないか！　ラッキー！　みんなも、ゲームがいっぱいできるからうれしいでしょっ？　てなわけで、コスモスのソフトを買ってねっ！　お・ね・が・い！

コナミ

某誌の付録で新作に関するコメントをのっけてくれるスペースがあったのだが、かんじんな部分が割愛されてと一りいっぺんな売り文になっておった。遺憾である。僕がいいたかったのは、『SDスナッチャー』は「究極のオイシイとこどり」企画だということだ。

ザインソフト

3月登場予定の『タッグ・オブ・ウォー』はもうご存じですか？　8人のメンバーがタッグを組み、綱引きを行うシミュレーション。途中にはユニークな応援合戦も登場して思わず興奮するかも…。アクション性抜群の『タッグ・オブ・ウォー』にご期待ください。

ジー・エー・エム

潜水艦は存在の秘匿性が最大の武器であり効果でもある。また、入港中の潜水艦は脆弱であり港内の水上航行も操艦性が非常に悪い。漁船との衝突事故などを2度と起こさないためにもブンカーの建設を早急に進めるべきだと思う。

システムサコム

う～、さむい～、とゆーときは、X68K版『ジェミニウイング』で熱くなろーではありませんかぁ！原作に忠実なのはもちろん。BGMはMIDI対応。さらに、ふたりでプレイすれば楽しさ2乗。ゲーセンの感動が、いま、よみがえる～！お楽しみにぃ～！

システムソフト

『ブルトン・レイ　シナリオエディター（仮称）』の発売を予定しています。キャラクター、武器、道具の能力や、名前、設置場所まで設定でき、マップ、メッセージなどの設定も可能です。ユーザーの皆様も自分だけの壮大な夢物語をつくってみてはどうでしょうか。

ジャスト

あの『天使たちの午後番外編3』が発売になります。この号が出るころには皆さんの手元に届いているかな？　このほかにも新作の予定があるのでみなさん期待していてくださいね。ファンクラブへのイラストたくさん送ってくださいねっ！　待ってまーす。

シンキングラビット

『倉庫番パーフェクト』はいかがでしょうか？　まだまだ天才認定できる人は残念ながら昨年中には登場しませんでした。この調子だと、キャンペーンの豪華商品の当たる可能性はかなり高いといえますからね。答えを教えちゃ損ですよ。これは！

スキャップトラスト

出た出た『紫禁城』、おもろい、おもろい、おもしろい一。と、楽しくって歌まで出ちゃう！　と、私の友だちは『紫禁城』の感想をこう語っておりました。そしてうちの社員は、あなたにもこのおもしろさをあげたい！　と申しておりました。

☞「ソフトハウス伝言板」は次のページに続くのだ

New ソフトかわら版

新作&移植ソフトの発売予定先取りコーナーだよー

2月に入って新作、移植情報が大量入荷。またしても、どのソフトを買おうかと、うれしく迷ってしまうのだ。でもゲームをやる前に、試験勉強もしっかりやっておこーね。なお、価格は特に記載のない限り消費税は含まれてないからね。また、情報は1月19日現在なので、発売日等の変更にもご注意ー!!



新作ソフト

- **TBL** 石道(いしどう)
  PC9801・7800円
  アスキー　3月予定
- **RPG** ウィザードリィV
  PC9801,PC8801,X1・価格未定
  アスキー　3月予定
- **RPG** SDスナッチャー
  MSX2・9800円
  コナミ　発売日未定
- **RPG** Efera and Juliora
  PC8801SR,・8800円
  ブレイン・グレイ　発売日未定
- **RPG** 王宮騎士物語テンプルマスター
  PC9801・9600円
  NCS 3月予定
- **AVG** 帰ってきた探偵団X
  PC9801,PC8801,MSX2・5800円
  ハート電子産業　3月9日
- **TBL** キューブランナー
  X68000・価格未定
  エス・ピー・エス　2月上旬
- **ACT** ジェミニウィング
  X68000・8800円
  システムサコム　5月発売
- **TBL** 雀荘王
  PC9801・8800円
  パック・イン・ビデオ　3月21日
- **RPG** ギルガメッシュ ソーサリアン
  PC98,PC88SR／VA,X1t・各3500円(税込)
  ブラザー工業タケル事務局　2月予定
- **RPG** セレクテッドソーサリアン3
  PC98,PC88SR／VA,X1t・価格未定
  ブラザー工業タケル事務局　3月予定
- **ACT** ソリッドスネイク メタルギア2
  MSX2・7800円
  コナミ 発売日未定
- **SLG** タッグ・オブ・ウォー
  PC9801,X68000各・6800円
  ザインソフト　3月中旬
- **TBL** 谷川浩司の将棋指南III
  PC9801・7800円
  ポニーキャニオン 2月21日
- **AVG** 天使たちの午後番外編3
  PC9801,X68000・各8800円
  ジャスト 3月上旬
- **AVG** D-Again 第4のユニット5
  FM TOWNS モデル2・8800円
  データウエスト 3月中旬
- **AVG** ディストラクション -下巻-
  PC8801SR・6800円
  ソフトスタジオWING 発売日未定
- **AVG** デジャヴーI
  PC9801・価格未定
  パック・イン・ビデオ　3月下旬
- **ACT** ネメシス'90
  X68000・価格未定
  エス・ピー・エス　発売日未定
- **SLG** HARAKIRI
  PC8801SR・8700円
  ゲームアーツ　2月下旬

☞引き続き「ソフトハウス伝言板」をどーぞ

スタークラフト
最近、安売り店で買ったソニー製(?)の靴は、歩いていると靴下が靴の中に入ってしまう。自動車評論家の徳大寺さんは上田馬之助にそっくりだが、おおやけにそれを指摘しているのを聞いたことがない。ちなみにこのふたつの事項はなんの関係もない。

ソフトスタジオWING
WING新作情報その1
目下WINGは、ゲーム界に問題を投げつけた内容のサイコホラーAVG『MIRRORS(ミラーズ)』を製作中! PC88シリーズでCD-ROM対応(音楽CD付き)で、かなりショッキングなストーリーになる予定です。

T&Eソフト
ついに出たっ! FM-TOWNSユーザー待望の『遙かなるオーガスタ』が1月26日に発売されました。32ビットCPUの高速演算と超美麗リアルグラフィックが生み出した驚異の3Dゴルフシミュレーション。CD+ADPCMサウンドもゴキゲン。

テクノソフト
皆さんはもうご存じかな? テクノソフトでは、ユーザーの方への広告制作のためにGAL'Sクラブを誕生させました! かっわいい女の子がポスターにカレンダーに続々登場! 君の好きなコがいたらお手紙でも書いて応援してくださいなっ!

データウエスト
12月に開催された電脳遊園地in東京ドーム。おかげさまでデータウエストのブースは超大盛況。『ライザンバー』に押し寄せた人波は途切れることがありませんでした。その『ライザンバー』も刻々と完成に近づいています。今春一番のビッグタイトルまちがいナシ!

デービーソフト
ほのぼのしたばかばかしさが大好評の『メルルーン』。じつはパズル面の「金山」だけを遊べる隠しモードがあります。手近な金山に入って、あるキーをいちどに押すと…。もうエンディングを見たあとでも、もしかしてまだ行ってない金山があるかも。試してみてね。

NCS
「ソル・ビアンカ」のアニメビデオが完成したよ。発売は3月21日でもう少し先だけど、カッコイイ仕上がりになっているから期待して欲しい(余談だが、ラップトップでゲームをする人が増えるかもしれないと思うと16色がかわいそうだ。負けないで、『テンプル』)。

日本テレネット
もうすぐバレンタイン。うちの開発は男ばっかり。義理チョコの数もばかにならないのよね。これを読んでる女の子の皆さん、恵まれぬ青少年と中年たち(?)に愛の手をっ!

日本ファルコム
毎日寒い日が続いていますが、ドラスレファンにホットな情報! 今月の広告についてる引き換え券を切りとって、代々木にあるファルコムショップに持っていくと、『ドラゴンスレイヤーVI』の特大ポスターがもらえるよ! 数に限りがあるので早めに来てね!

バショウハウス
つ、ついに…出た。エ、エ、『エメラルド・ドラゴン』、もう息も絶え絶えのところに、別冊の原稿まで書かせるもんだから、若さと元気のない身にはこたえるのなんのって。それからPC98の3.5インチ版は、V30モードで遊んでね。

パック・イン・ビデオ
PC98シリーズ用麻雀ソフト『雀荘王』3月下旬発売予定。麻雀の勝負の世界で生きることを目指した人間のRPGシミュレーションゲーム。なみいる海千山千の雀士を相手に勝負を挑み、全ての雀荘を制覇できるか。強力正統派思考ルーチン採用。乞うご期待!

ハート電子産業
『帰ってきた探偵団X』のデモや楽しい情報入りのパブリッシュウェア3号を配布。PC98、PC88SR、MSX2ディスク版。送料+手数料として切手420円分と機種、意見を同封し、〒221横浜市神奈川区東神奈川2-40-9クインビル7F ハート電子産業(株)PW3号係へ。

SOFT EXPRESS

SLG	バトル	PC9801・12800円 ジー・エー・エム　発売日未定
SPT	プロテニス・ワールドコート	X68000・価格未定 エス・ピー・エス　発売日未定
RPG	ブルトン・レイ　シナリオエディター(仮称)	PC9801・5800円 システムソフト　3月予定
TBL	麻雀悟空 -天竺への道-	PC9801,FM TOWNS・9800円 アスキー　2月予定
AVG	Misty Vol.5	PC98,PC88SR,MSX2,X1t,X68K,FM77,TOWNS・各5000円 データウエスト　3月25日
AVG	MIRRORS -夢の血脈-	PC88SR・価格未定 ソフトスタジオWING　発売日未定
ACT	ライザンバー	FM TOWNS モデル2・8800円 データウエスト　3月予定
AVG	ランスII -反逆の少女達-	PC9801・6800円 アリス・ソフト　発売日未定
SLG	レジオナル・パワー	PC9801・8800円 コスモス・コンピューター　発売日未定
RPG	ロボクラッシュ	MSX2(+)・7800円 システムソフト　3月予定
SPT	ワールドスタジアム	X68000・価格未定 エス・ピー・エス　発売日未定

移植ソフト

PC98

●ザ・キング・オブ・シカゴ (PC9801・12800円)
ボーステック　2月中旬

●湘南伝説 (PC9801・7800円)
ビクター音楽産業　2月23日

●倉庫番パーフェクト (PC98ラップトップ・6800円)
シンキングラビット　発売日未定

●Duel (PC9801・価格未定)
呉ソフトウェア工房　3月予定

●麻雀狂時代スペシャルII (PC9801・価格未定)
マイクロネット　2月中旬

88

●プール・オブ・レイディアンス (PC8801・9800円)
ポニーキャニオン　発売日未定

MSX

●あぶない天狗伝説 (MSX2・5800円)
アリス・ソフト　2月15日

●湘南伝説 (MSX2・7800円)
ビクター音楽産業　2月23日

●ジャック・ニクラウス・チャンピオンシップ・ゴルフ (MSX2・8800円)
ビクター音楽産業　3月9日

●ナビチューン ドラゴン航海記 (MSX2・8800円)
工画堂スタジオ　発売日未定

●BURAI (上巻) (MSX2・8800円)
リバーヒルソフト　発売日未定

●麻雀狂時代スペシャルII (MSX2・価格未定)
ブラザー工業タケル事務局　3月下旬

●魔晶伝説ラ・ヴァルー (MSX2・8800円)
工画堂スタジオ　発売日未定

●ロードス島戦記 (MSX2・9800円)
ハミングバードソフト　発売日未定

X1,X68000

●銀河英雄伝説パワーアップ&シナリオ集 (X68000・4800円)
ボーステック　3月予定

●Xak (X68000・価格未定)
マイクロキャビン　発売日未定

●The 病院 (X68000・5800円)
PSK 発売日未定

●シュヴァルツシルト (X68000・12800円)
工画堂スタジオ　発売日未定

●Zero 第4のユニット4 (X68000・8800円)
データウエスト　3月中旬

●地球防衛軍II (X68000・9500円)
アートディンク　4月6日

●BURAI (上巻) (X68000・価格未定)
リバーヒルソフト　発売日未定

●ロードス島戦記 (X68000・9800円)
ハミングバードソフト　発売日未定

●プール・オブ・レイディアンス (X1t・9800円)
ポニーキャニオン　発売日未定

FM

●倉庫番パーフェクト (FM TOWNS・6800円)
シンキングラビット　発売日未定

●BURAI (上巻) (FM TOWNS・価格未定)
リバーヒルソフト　発売日未定

SLG	戦略空軍	PC9801・8800円 ホビージャパン　3月9日
RPG	ブラック・レインボウ	PC9801・8800円 ホビージャパン　4月27日

ハミングバードソフト
『ロードス島戦記』MSX2版の「発売はまだか」コールが連日多数寄せられますが、返事はいつも「もう少し待って」なんです。長らくお待たせして申し訳ありませんが、本当にあとちょっとのところまできているんです。もう一度お願いします。「もう少し待って」

PSK
グラフィック仕上げ担当の浜田はわがままだ。彼いわく「なぜこの女は服を着ているんだ。モンスターなんか塗りたくねぇー、この女はオレの好みじゃないから、顔を緑色に塗りつぶしてやる。ドットつぶしなんかやりたくない。」読者の皆さん、なんとかしてください。

ビクター音楽産業
世界中のパソコンフリークが興奮した『ダンジョン・マスター』が、いよいよ登場した。舞台はダンジョン。いつ襲ってくるかわからないモンスター。全てがリアルタイムで進行の緊迫感。これが『ダンジョン・マスター』だ。

ビー・ピー・エス
寒さも本格的ですが、元気に毎日を過ごしていらっしゃるでしょうか。またまた『テトリス』のニュースです。あの『テトリス』のゲームミュージックがCDになって2月21日発売！　メチャクチャかっこいいアレンジバージョンを楽しんで、今年も『テトリス』だぁ！

ブラザー工業タケル事務局
順調に発売されていく『セレクテッドソーサリアン』シリーズ。皆さん楽しんでますか？　この調子で5月まで、次々出てくる予定。全部そろえると、オリジナルディスケットケースがもらえちゃうのがオイシイよね。ぜひがんばって買ってちょ！

ブレイン・グレイ
こんにちは、ソフトハウスマラソンから抹殺されたブレイン・グレイです。もうソフトハウスをやめ、ちがう仕事で食っていってると思われていそうですが、まだしつこくゲームをつくったりしています。Brain・Grey、Strikes Backだぜ！

ボーステック
待望のX68K版『銀英伝』、やってみましたか？　気持ちよいでしょ。音よし、絵よし、動きよしと三拍子そろったソフトです。あとMSX2の『銀英伝+set』も発売になりました。これから、お年玉の残りで買う人は、こちらがお得です。

ポニーキャニオン
寒い日が続いておりますが、皆さんお元気ですか？
2月21日に『谷川浩司の将棋指南III』PC98版を発売します。本将棋、はさみ将棋、ミステリー将棋と機能満載！　定番ソフトです。

ホビージャパン
『戦略空軍』は3月9日発売になってしまいました。もうしわけありません。『戦略空軍』の次はRPG『ブラック・レインボウ』(4月27日発売)、そのあと『ロンメル』。これが1990年上半期の計画です。

マイクロキャビン
モテるヤツにもモテないヤツにもバレンタインデーという日がある。モテないヤツはおいといて、モテる君！　余った分はマイクロキャビンに送ろう！　それはさておき『XaK』のX68K版がもうすぐ登場になる！　さぁ、予約だ、予約だ。

マイクロネット
いま、うちの唯一の女性プログラマーちえが『麻雀狂II』のPC98版をつくっています。でも彼女は麻雀が全くわかりません。それで仕方なく昼休みを利用してほとんど毎日会社で研究用に麻雀をやっています。でもなぜか男ばかりでやっている日が多いんです。

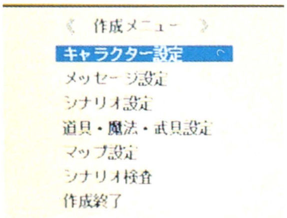
リバーヒルソフト
「X68Kに移植してください」「なんでTOWNSに出ないんだよー！」という熱い要望にお応えして『ブライ』をX68K、FM-TOWNSに移植決定！　発売日、価格などは未定ですが、ユーザーの方は首を長くして待っててね。MSX2版は3月発売予定です。



ブルトン・レイ シナリオエディター

だれでも気軽に、自分だけのRPGがつくれる……そんな夢みたいにうれしいツールが、システムソフトから登場。キミがあたためてきた空想の世界を、自由に描き出してみよう！

キミもきょうから、あこがれのシナリオライター！



◀これが作成メニュー。つぎに何をすべきかが、ひと目でわかる親切さ。うれし～！

SOFT EXPRESS
ブルトン・レイ シナリオエディター(仮)
PC9801シリーズ {5D 3.5D} 5800円(予価)
システムソフト ☎092-752-5262

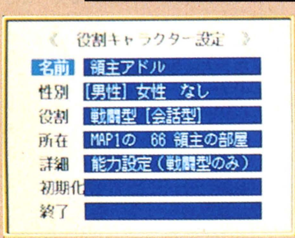
自分でゲームをつくってみたいと思ったこと、1度くらいはあるよね。でもプログラム能力なんてないし、絵も描けないし、そんなのは夢だと思ってた。ところが、システムソフトの『ブルトン・レイ　シナリオエディター』なら、思いのままのストーリーでRPGをつくれちゃうのだ。はっきりいって、これはスゴイぞ！

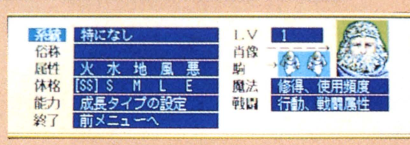
『ブルトン・レイ』に関しては、いまさら説明するまでもないと思う。そう、中世を舞台とした正統派ファンタジーRPGである。で、この『シナリオエディター』は、そのシステムを借りてキャラクターをつくり、アイテムや魔法を設定し、メッセージを打ちこんでストーリーを組み立てていく仕組みになっているワケ。いやあ、これが楽しいのなんのって……。しかも、自分のつくったシナリオをプレイしてみるときの期待と緊張、そして思いどおりに動いたときの感動！　ぜひともキミに体験していただきたいのである。1度味をしめたら、ゲームづくりが忘れられないカラダになるぜ、フッフッフ。

つくって遊んで、またつくって……こうしてわれわれは、ますますRPGなしでは生きていけない中毒患者になるのである。もしかして、コレはシステムソフトの陰謀ではないだろーか？

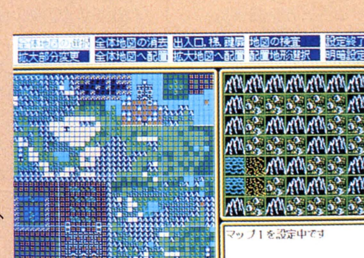
ワンポイントチェック
つくったシナリオを友だちどうしで交換したり、コンテストを開いたりするのも一興。楽しめるぞ！

キャラクター&マップ作戦





▼豊富な肖像グラフィックと駒グラフィックからキャラクターにふさわしい容貌を選べる。ドラゴンや妖精、無気味な老婆など、イメージがふくらむよん！



◀『ブルトン・レイ』のマップを手直しして使ってもいいのだ







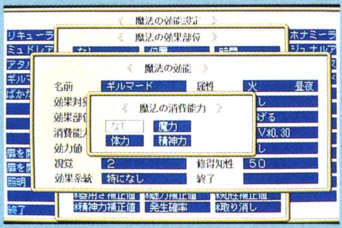
▼役割キャラと汎用キャラのリストなのだ

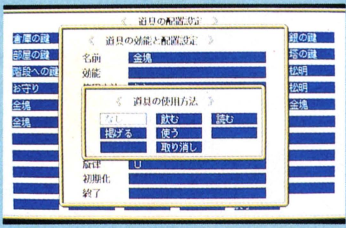
ストーリーが頭のなかでまとまったら、まずはキャラクターの作成だ。主人公（5人まで設定できる）は、もちろん、イベントに関わる重要人物、アイテムや情報をくれるキャラ、敵のボスキャラなど、それぞれの役割を持ったキャラクターを設定。戦闘型のキャラは、攻撃のパターンや弱点となるアイテムなどを、ここで決める。

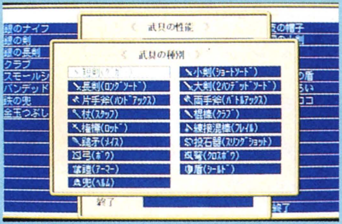
役割キャラができたら、つぎにザコキャラと呼ばれる汎用キャラクターを作成し、マップに配置。マップは、1コマが1画面に相当する。かなり広いマップがつくれるぞ！　もちろんダンジョンだって、好きなようにつくれちゃう。ダンジョンがあると、ぐっと本格的なRPGになるもんね。宝箱を置いたりして楽しんじゃおーぜ！

※画面は開発中のものです

■魔法・武具・道具の設定

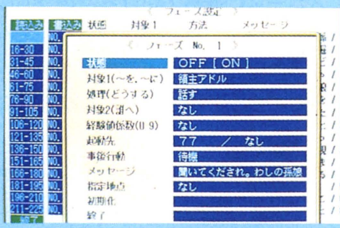


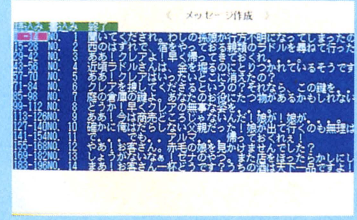




キャラクターができたら、今度は魔法やアイテム類の作成。魔法は属性や効果、レベルなどを決め、武具や道具は、どんな方法で手に入れるか、どんな力を持ってるか、などを細かく設定する。イベントに関わる重要な要素だからね。

■シナリオ作成



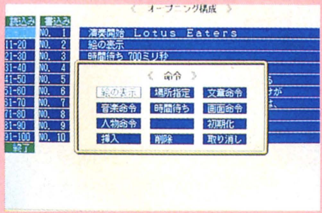


シナリオ作成の重要ポイントは、メッセージとフェイズ作成。メッセージのほうは説明するまでもないよね。ナレーションやキャラのセリフを打ちこむだけだ。フェイズ作成とは、キャラの行動や、それに連動して起こる現象などを設定すること。つまりシナリオの組み立てだ。

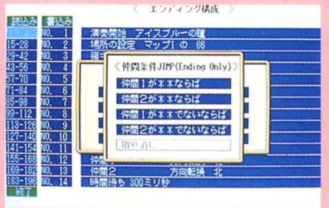
■オープニング&エンディング

本編が完成したら、オープニングとエンディングをつくる。ゲームの最初と最後を締めくくる大切なシーンだから、音楽を入れてみたり、いろいろと凝りたい部分だね。はりきっちゃうぜ！

さて、ここまでの作業がすべて完了したら、さっそくテストプレイしてみよう、はたしてキミのシナリオは、どんなゲームに仕上がってるかな？　いちばんドキドキする瞬間だ。成功しているといいね！



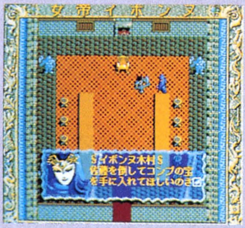
◀これがオープニング作成画面。わかりやすいでしょ



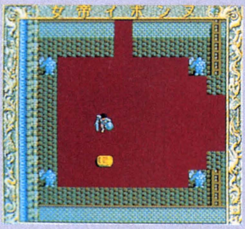
◀こちら、エンディングの「条件JUMP」コマンド

さっそくゲームをつくってみたぞ!　題して『女帝イボンヌ』だぁ!!

㊇の「好きなようにやっていいですよ」のオコトバを真に受けて、さっそくイボンヌ様がつくったゲームがコレである。パソコン業界を征服しようとたくらむコンプ王国のボスキャラ佐藤編集長を倒し、ヤツの持っている「コンプの宝」を手に入れるべし！　女帝イボンヌ様の命を受けて、さっそく佐藤退治に出発だ。とちゅうで出会う敵キャラは、佐藤の片腕の怪物（俗称／酒乱）、副編のつるかめ久木と進行のスーダラ角田。ヤツらの弱点となるアイテムは、ハナクソに安酒、締切り破り。魔法は「バカタリ」と「宿酔い」である（どーだ、リアルだろう）。さて、冒険の結末はいかに……!?



▲クエストをくださる女帝イボンヌ様。顔は悪役っぽいけど、いい人なんですよ、ホントは



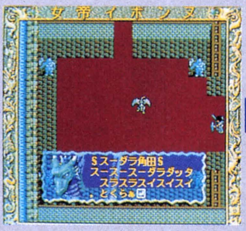
▲お、宝箱を発見！　なかには地上最強の武器「締切り破り」が隠されていた。ラッキ〜！



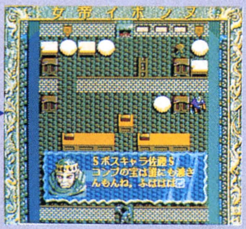
▲部屋を１歩出ると、ボスキャラ佐藤が出現！　不敵な捨てゼリフを残して消えた。待てえっ



▲出たな、つるかめ久木。オメーとは１度、サシで勝負したかったんだ。ハナクソ攻撃でい！



▲スーダラ角田、去年は酔っ払った勢いでケリいれてくれたっけな。締切り破りで復讐だぜ！



▲ボスキャラ佐藤、再登場！　ここで会ったが百年目、日頃の恨みを思い知れ！　ボカポカ



バリバリのシューティングシーンと、ストーリーのしっかりしたRPGシーンがドッキング。このふたつの世界を見事に調和したRPGシューティング『ビートバイス』の登場だ。１年ぶりの風雅システムの新作だけあって、なかなか欲張りなゲームに仕上がってるぞ。時は西暦2580年。3つの大国が宇宙を支配しているなか、新しい人類の歴史の扉がいま、開かれようとしている。さあ、キミもさっそく宇宙に乗り出し、腕試しといってみようか。レッツトライだ！

ふたつの世界の融合で新タイプのゲーム

SOFT-EXPRESS

ビートバイス

PC9801シリーズ {5D / 3.5D} 8800円〔税別〕

風雅システム ☎0764-29-6791

現在宇宙は、帝国と共同体と五陵邦の３つの国に統治されながらも、不安定な時代の幕開けにさしかかっている。そんな政治情勢の裏側で、〝何でも請負業〟の仕事人「傭兵」たちが暗躍していた。

ゲームのなかでキミは、この傭兵となって仕事を引き受け、宇宙をまたにかけて飛び回っていくわけなのだ。

登場する傭兵は全部で７人。最初にどの傭兵でプレイするかを決めて、ゲーム開始だ。資金をやりくりしながら、自分の戦闘機や武器を充実させ、受けた仕事をこなしていこう。

ひとりめの物語が終わると、ふたりめの傭兵を選択して同じようにゲームを進めていく。そうやって、３人、４人とプレイしていくうちに、全体のストーリーがだんだん見えてくる、という展開になっている。

ゲームはRPG形式で進んでいくが、敵との戦闘では、横スクロールのシューティングシーンとなる。途中で敵に受けたダメージが100%に達すると、その時点でゲームオーバーになるので注意しよう。

といっても、シューティングが苦手なキミも心配は無用。反射神経だけが勝負じゃないぞ。仕事の取り方や自機のパワーアップの仕方次第で、戦闘もスムースに進めていけるんだ。逆に、シューティングが大得意のキミでも、仕事に応じて自機の整備などをきちんとしておかないと、思わぬ落とし穴にハマっちゃうかも……。

てなわけで、シューティングファンとRPGファンのどちらにも満足のいく１本だ。気軽に遊んでみてちょっ。

ワンポイントチェック

このソフトの発売記念として、『ビートナイスなディスク』が通信販売されることになったぞ。ワーイ。

初めのキャラは、3人の傭兵のなかから選択しよう

傭兵稼業も楽じゃない。命を張っての仕事だから、常人ではなかなか務まらないのだ。ここに登場する傭兵たちも、そういった意味では個性的でユニークな人材ばかり。最初はこの３人のなかからひとりを決定して、ゲームを開始するのだ。

非情の男、死神殺しのダン





▲本名はダンガリー・ゲッテンドルフ。〝死神殺し〟の異名をとるベテラン傭兵だ。下の写真は、愛機のバトルゲール。耐久力は抜群だぞ

命知らずの女戦士、アリス





▲本名はアリス・H・スポークスマン。命知らずのファイターとして名高い。愛機はルードペトレル。スリムなルックスがカッコイイぜ！

傭兵の女神、ユキ

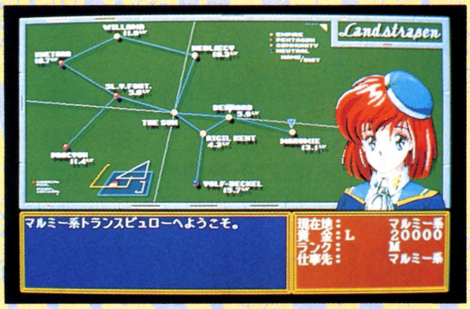




▲本名は鴻昌柚姫。アクションドラマの傭兵に憧れて、この世界に入った夢みる乙女だ。愛機はヘルバニー。彼女に似合う可愛い戦闘機だね

各星系にはこれらのお店があるのだ!

トランスビュローのおネエさん



▲10カ所の星系間を移動するときに利用する。可愛いおネエさんが笑顔で見送ってくれるが、お金はしっかりとられるぞ

仕事を斡旋(あっせん)してくれる口入れ屋



▲仕事をするためにはまず"宇宙戦艦ヤマト"の沖田艦長のような、このおじさんに会って、仕事を紹介してもらおう。ここで仕事をもらわないと、シューティング画面には行けないぞ

戦闘の準備は整備工で



◀ここでは自機の修理、改造と、武器の装備、改造を行う。仕事に出かける前は必ず整備工に立ち寄って、自機や武器を入念にチェックするべし

武器商人から、武器や戦闘機を購入しよう





◀武器の販売や下取りをしてくれたり、戦闘機を買い換えてくれる所。武器には、エナジーを消費するものとしないもの、また防御系のものもあるので、よく考えて購入しよう。自機を買い換えたいときは、戦闘機ショールームで、それぞれのルックスや性能をよく見極めてから決めようね

仕事が決まるといよいよ戦闘シーンに突入だ



シューティング画面は横スクロール。敵のタマを避けながら、撃ち合って前進しよう。ただし仕事によって、画面の背景やクリアの仕方はちがうぞ。狭い通路を通り抜けていくステージや、最後にボスキャラと対決するステージなどいろいろだ。持ってる武器を駆使して、各ステージに見合った戦闘方法を使っていこうね。また、画面下に表示されてるダメージレベルに、気を配ることも忘れないように

ひと仕事終わってホッとひと息





▲1ステージクリアすると、こんな画面が登場することも。終わった仕事を感謝されたり、新たな情報がもらえたりするってわけ。ストーリーを展開していくうえでは、重要なポイントだ



自分だけのシナリオでプレイできる画期的なシステム、〝シナリオ・ジェネレーター機能〟を持ったRPG『ティル・ナ・ノーグ』が、おまちかね88版に登場だ。しかも、単なる移植ではなく、主人公を男女どちらでも選べるようにしたり、98版の1と2のいいところを集めたりした、おいしいオリジナルソフトになってるぞ。

新たなるドラマと感動が、88版にいま甦る

SOFT EXPRESS

ティル・ナ・ノーグ
禁断の塔

PC8801SRシリーズ　5D　8800円［税別］

システムソフト　☎092-752-5278

ダーナ神族が統治している国〝ティル・ナ・ノーグ〟は、全能の神が、闇の世界と光の世界の狭間(はざま)に設けた常若(とこわか)の国。だが、歳月は過ぎてダーナはただの妖精に変わり、邪悪な存在が勢力を伸ばし始めた。国を救えるのは、神々の末裔(まつえい)の王女だけ……。

というわけで、キミが勇者となって王女を助け、ともに国の平和をとり戻すのが目的だ。主人公の使命は決まっていながら、特定のシナリオもマップもないのが、このゲームのユニークな点。つまりプレイヤーによって、旅する世界がちがってくる。旅の途中で出会う者を、仲間に入れるかどうかだけでもシナリオが変わってくるわけだ。

また、キャラクターがとにかく多種豊富。それぞれの個性にも注目してほしい。敵との戦闘が始まったやいなや逃げ出したりする見かけだおしもいたり、性格がさまざまなのだ。戦闘といえば、もちろん98版同様に、リアルタイムで進行する自動戦闘モードも盛り込まれている。88版でまた新たなるキミだけのドラマを創ってみないか!!

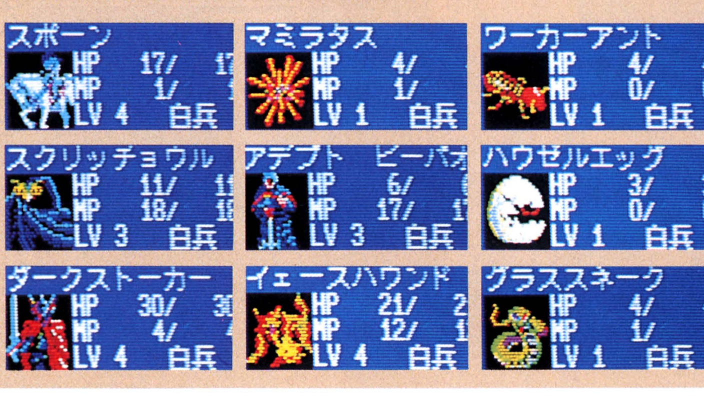
ワンポイントチェック

88の性能の限界はあるが、なるべくバージョンダウンにならないような移植が行われているぞ。



モンスターとの戦いはキミが指揮を取れ

モンスターに出会うと、画面は自動的に戦闘シーンに変わる。攻撃か防御か撤退か、キミが状況を見て指揮するのだ。勝つには、とにかくモンスターの特徴を知ることだ！





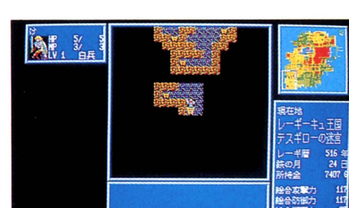
▲ここは街の入口。街には、宿屋、よろず屋、酒場、医療所などがある。よって敵はいません



▲お店に入ったときにはグラフィックも示されるようになった。文字も大きく読みやすい



▲味方もいれば敵もいる。野宿をすれば体力が回復するけど、外だと奇襲を受けることもある



▲ダンジョン内では歩いたところしか見えないのは同じ。1歩ずつ慎重に歩いていこう



SOFT EXPRESS

無限に広がる大宇宙……そこに散らばる多くの銀河で巻き起こる大戦争のSLG！ 君はある国の統治者となって、銀河の統一をめざすのだ!!

激戦、銀河興亡史！ わが艦隊かく戦えり

ギャラクシースピリット

PC9801シリーズ {5D / 3.5D} 9800円［税別］

ポイントゲッター ☎03-451-9780

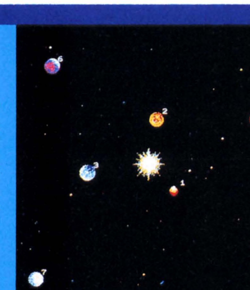
宇宙はこんなに広いのだ！

銀河系



▲5本のシナリオは、それぞれ別の銀河系が舞台となっているのだ

恒星系



▲太陽と数個の惑星からなる恒星系。銀河マップの白点はすべて恒星系だ

私はとある星系の統治者である。最近、私の支配する恒星系に、どこぞの国が攻めてきおった。フッ、わが国に戦いをいどむとはいい根性だ。よし、相手になってやろう！ わが艦隊よ！ 全軍出撃して敵艦隊を撃滅せよ！……といいたいところだが、まずは手ぢかの惑星を攻略、占領して財源を確保せねば。それである程度財政が整ったら、新型艦を開発、建造し、司令官を選んで大艦隊を編成する。そこで初めて敵国撃滅に向かわせるのだ！

とまあ、以上が簡単なゲーム展開だ。実際はそう思いどおりにならないけど。

このゲームのなかでもとくにおもしろいのは艦隊司令官の選出だろう。なんと登場する100人以上の司令官候補には全員、経歴が設定されているのだ。たとえば〝大酒飲み。飲酒運転で捕まること39回。なぜ軍人になれたかわからない男だ〞みたいにね。これを見てるだけでもなかなか楽しめるぞ。

SLGの華というべき戦闘には、艦隊戦や惑星攻略戦などがあるが、プレイヤーは戦闘に直接関与することはできない。あとで報告書を見ることで、結果のみを知ることができるようになっているのだ。なんかさびしい気もするけど、自分はあくまで1国の主なんだからこれでいいのダ!!

ワンポイント・チェック

このゲームはポイントゲッターののの処女作品。思考ルーチンが強く、なめてかかると痛いめにあうぞ！

統治者さまはご多忙だ!!



ゲームは1カ月単位で進み、年初めにこの最高会議が開かれる。わが目的はすべての恒星系の支配。ここの予算編成や税率決定は慎重に決めねば

内政

軍事ばかりに目がいっては統治者失格だ。国民に施しをし、惑星開発なんかもしないと収入は上がらないぞ

施設建設



軍事

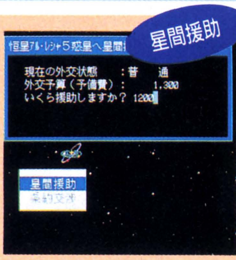
やはり軍事の楽しみは司令官探しと兵器開発。戦艦や空母は各8種あるが、最初に建造できるのはI、II型のみ。他は開発せねばだめなのだ

兵器生産　戦闘

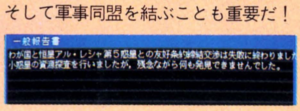


外交

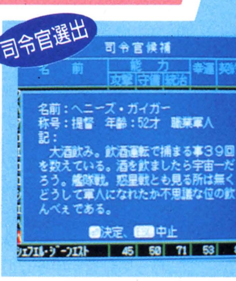
星間援助



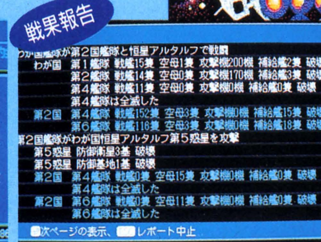
銀河系内にある星々の住人が、すべて敵というわけではない。強大な敵国に対抗するには、小国家と友好条約、そして軍事同盟を結ぶことも重要だ！



司令官選出



戦果報告



※このソフト、3.5D版1本、5D版4本をプレゼント。応募は巻末のアンケート葉書で！





本物の元警察官の原作というだけあって、捜査の手法や事件の展開など、リアリティたっぷりに楽しめるAVG。アメリカの陽気な刑事を演じる気持ちで、楽しくハマっていただきたいシエラの力作だ！

おい凶悪犯が脱獄だとさ、現場に急ごうぜ！

SOFT EXPRESS

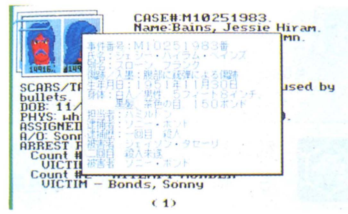
ポリスクエストII

PC9801シリーズ（5D／3.5D）8800円〔税別〕

シェラオンラインジャパン ☎03-5261-0970

映画なんか見てると、アメリカの刑事って、みんな陽気で荒っぽくて楽しそうだよね。日本とちがって銃撃戦なんかも日常茶飯事だし、命がいくつあってもたりないけど、カラダを張って捜査してるスリリングな迫力がたまんないぜ。いいなあ、オレも『ダイ・ハード』や『ダーティハリー』みたいに、銃を片手にアクションばりばりの刑事をやってみたい！

そんなキミの願いをかなえてくれるのが、この『ポリスクエストII』だ。原作者が元警官というだけあって、アメリカの刑事の気分が、いきいきと伝わってくるのが楽しい。捜査の細かい手法などもリアルで興味深いし、相棒とのちょっとした会話からも、現場の感覚がたっぷり味わえる。日本語訳のついた英語のメッセージも、字幕を読んでるみたいで気にいったぞ！



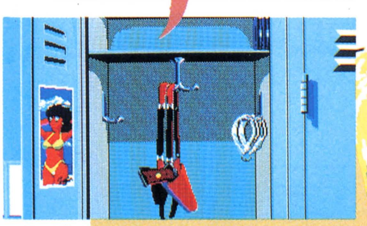
▲さて事件は、この凶悪犯が脱獄したところから始まる。一刻も早くヤツをとっつかまえろ！

ワンポイントチェック

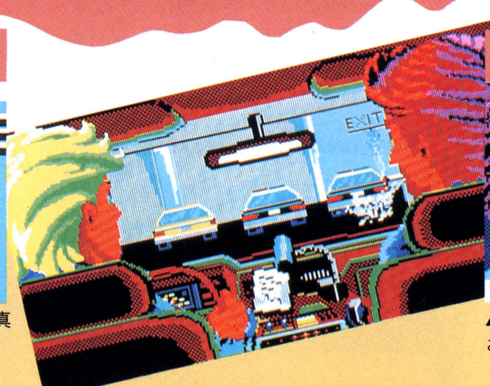
アニメするグラフィック、コマンド入力方式など、ユニークな持ち味のＡＶＧ。マニア受けしそう。

トホホのホ、刑事はつらいぜ物語……

ロッカーには銃と彼女の写真



▲銃と弾は自分のロッカーにある。彼女の写真をドアに貼ってるところがアメリカ人だね



ときには部長にどなられて



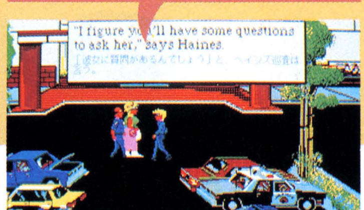
▲ドジを踏むと部長に呼び出されて、たっぷりお説教。映画なんかでもよくあるシーンだね

射撃の練習もしなくちゃだ



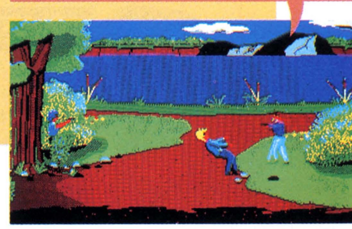
▲刑事たるもの、つねに射撃のウデを磨いておくべし。このあたりの演出もなかなかリアルだ

目撃者のオバハンに聞きこみ

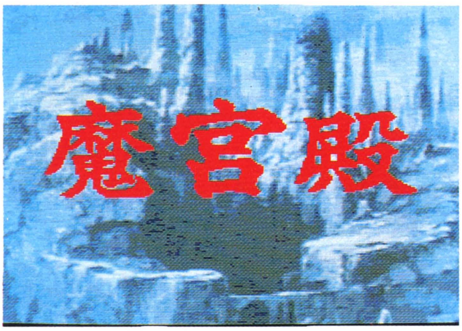


▲捜査の基本は情報収集。車であちこち飛びまわって証言や手がかりを捜す。も～大変だわ

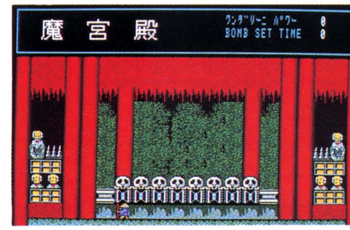
犯人に撃たれてジ・エンド!?



▲相手は凶悪犯だ、いきなりうしろから撃たれないともかぎらない。すばやく応戦するのだ！



超能力や怨霊といったおどろおどろしいゲームを十八番とするソフトスタジオWINGの最新作はなんとアクティブパズルゲームだ。しかし、主人公が弘法大師というストーリーはさすが。さあ、魔宮殿に隠された8つの宝玉をさがすのだ。



▲8つの魔界は自由に選べるが左の方が簡単

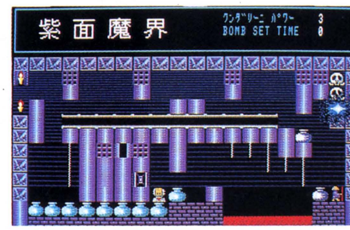
知力・法力を駆使して、魔界の野望を砕け！

魔宮殿
MSX2 3.5D 6800円〔税別〕
ソフトスタジオWING ☎0975-32-3929

8つのありがたい宝玉を祭った「光明殿」はひとびとの心のよりどころであった。しかし、魔法ガザールが宝玉を隠し、「光明殿」を「魔宮殿」に変えてから日本中に疫病が流行り、恐ろしい世のなかになった。そのとき、ひとびとを救うために魔宮殿へ入っていったのが世界一の法力者「弘法大師」。プレーヤーはその弘法大師となって、紫面魔界を始めとする8つの魔界に隠された宝玉を取り戻すのが使命だ。魔界の地下は岩や壁で真っ直ぐ進むことはできない。障害物は押したり、引いたり、飛び越えたりして避ける。それから、法力も駆使しよう。法力には、破壊、封印剥脱、物体移動の3つがある。法力は水色の壺に入った法力エネルギーを得ると使えるようになるぞ。

あわてずにじっくり攻めて行こう。

ワンポイントチェック
ストーリー性を重視したパズルゲームだ。むやみに物は動かさず、よく考えて攻略しよう。



▲封印された地蔵を爆弾にする封印剝脱の法だ



▲最終面の竜神滝の魔界だ。難しそうだなぁ

なんだか楽しいシミュレーションだ！



シミュレーションゲームっておもしろそうだけどパラメータが多くて難解だからちょっと、と思っている人にお勧めのゲームがこのスーパーリアルタイム・ウォーシミュレーション『アウトロー水滸伝』だ。



▲ビジュアルシーンでストーリー展開

アウトロー水滸伝
MSX2 3.5D 8800円〔税別〕
マイクロネット ☎011-561-1370

100年以上仲の悪いA村とB村だが、とうとうB村が攻めて来た。A村の村長は緊急会議を召集し、B村を迎え撃つことになった。

さて、その作戦だが、村の境にある3つの橋を崩してしまうという無謀なものだ。戦闘部隊の役割には、3つの種類がある。敵と戦う部隊、トラップを仕掛ける部隊、橋を壊す部隊だ。これを効率よく配置しよう。

この戦いに勝つとつぎの戦いが待っている。そして、合計4つのステージが終わると、すべての謎が解けるという仕組みになっているのだ。

2頭身キャラがとにかくメチャかわいい。コミカルで楽しいシミュレーションゲームだ。

ワンポイントチェック
親しみやすくというコンセプトに好感が持てる。シミュレーションゲームの異色作だ。



▲戦闘部隊への指令はウインドウから選ぶのだ

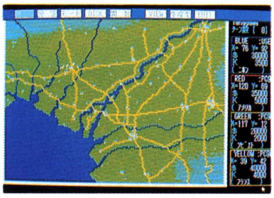
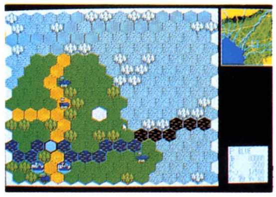


▲子供の喧嘩みたいだけど、レッキとした戦闘

また新たな戦略シーンが繰り広げられる…

キャンペーン版 大戦略Ⅱ
PC9801シリーズ {5D 3.5D} 9800円〔税別〕
システムソフト ☎092-752-5262

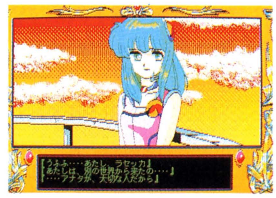
戦闘経験をへて熟練度の上がったユニットをそのままつぎのステージに引き継ぎ8つのステージを制覇していくキャンペーンゲームが98版でプレイできるぞ。最新兵器の数々を採用し、兵器体系も一新されたうえ、128×128の大型マップも出現し、スケールもアップ。索敵モードもあるぞ！

別世界から来た謎の美少女の使命とは!?

リガルード
PC9801シリーズ 5D 7800円〔税別〕
テクノポリスソフト ☎03-435-0834

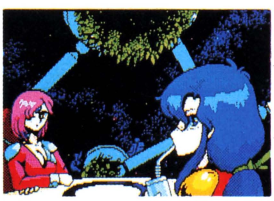
美少女ソフトで定評ある徳間書店インターメディアから、サイバーアドベンチャーゲームの登場！
今回のヒロインは、ラセッカという謎の美少女。彼女は、主人公の〝ボク〟を助けるためにリガルードの使命を受けて、別世界からやってきた。一体何から守ってくれるのか？ そしてリガルードとは……!?




全クリアして、トランクの謎を解け！

バーミリオン
PC8801シリーズ 5D 6800円〔税別〕
グレイト ☎06-561-2211

あるトランクケースの宅配を、高額で請け負った主人公のカラミティは、途中なぜか大量の戦闘機に襲われるハメに……。ミサイルなど武器ラックから武器を選択しながら進む全6シーンのシューティングゲームだが、クリアするごとのイベントシーンも見逃せない。キミはトランクを届けられるか!?




マスターすれば、実際のデートは完璧!?

ザ・デート
FM-TOWNS CD-ROM 9800円〔税別〕
日本メディアプログラミング ☎03-668-2852

女の子のハートを射止めるための攻略ノウハウの詰まったソフトを紹介しよう。内容は心理教室、5人の女性講師によるデート実技、診察室のある〝虎の穴カレッジ〟と、350件のおすすめデートスポットが収められた〝データベース〟の2篇に分かれている。ほんもののデートをする前に試してみては？

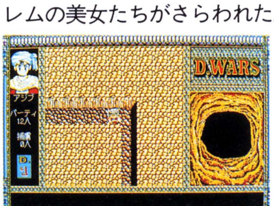




またもや低価格で、盛りだくさんの内容

ディウォーズ
PC9801シリーズ {5D 3.5D} 3800円〔税別〕
ソフトプラン ☎08669-3-8686

地下ダンジョンに住むドラゴンに、ハーレムの美女たちがさらわれた。そこで、デュラン王の命令を受けたアジブ軍曹が11人の仲間とともに救出に向かうのだ。パズル要素を含んだ戦闘や、少しエッチなアニメなど楽しさ満載。低価格で内容盛りだくさんと定評のソフトプランによる第2弾のRPG。

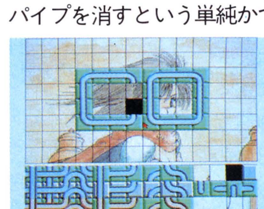


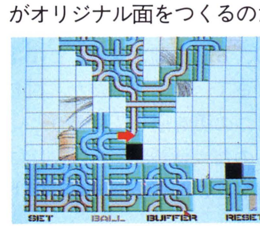


パズルは、つくるのもまた苦あり楽あり

プロディアコンストラクション
X68000 5D 7800円〔税別〕
ブロダーバンドジャパン ☎03-341-1135

ボールをパイプに通過させて、すべてのパイプを消すという単純かつ難しいパズルゲーム『ディアブロ』のコンストラクション版が出たぞ。ルールは同じだけど、ピースは、2回通過で消えたり、動かないものなど種類が増えている。自由にピースを配置して、今度はキミがオリジナル面をつくるのだ。

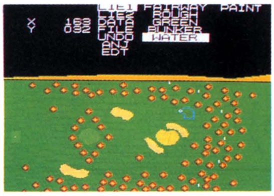


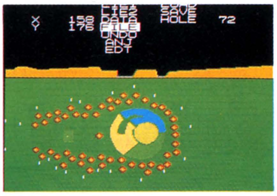


コンペの前に、コースの研究ができそう

ザ・ゴルフ・コース集
MSX2 3.5D 3800円〔税別〕
パック・イン・ビデオ ☎03-5565-8732

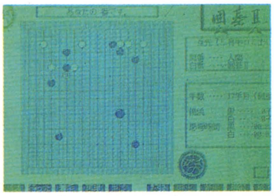
『ザ・ゴルフ』をプレイしているキミに朗報！ 変化に富んだ4つのコース集が出たのだ。本格的なホールから遊び心いっぱいのホールありの新たなるコースが楽しめるよ。このほか、自分だけのオリジナルコースがつくれるエディタ機能も付いてる。今度行くコースをつくってひそかに練習してみては？





一局打つたびに、腕が磨かれるのだ

囲碁Ⅱ
DYNABOOK 3.5D 14800円〔税別〕
アスキー ☎03-486-8080



囲碁ソフトのなかでは最強といえる『囲碁Ⅱ』が、ダイナブック版に移植。コンピュータとの対局のほか、対局再現、着点明示、プロの対局データを入力できるなどの補助機能付き。また21子までの置き碁も可能なので、初心者も安心して一局どうぞ。

色っぽいモンスターでも油断大敵

カオスエンジェルズ
PC9801シリーズ {5D 3.5D} 7800円〔税別〕
アスキー ☎03-486-8080

かわいい女の子たちがモンスターというちょっぴり色っぽいRPG『カオスエンジェルス』が88版、MSX2版に続いて、ようやく98版にお目見え。伝説の搭の秘密を暴くため、ダンジョンを進んで屋上へと向かうわけだけど、そこに何があるのか？ 88版より、7種類増えたモンスターにも注目だ。

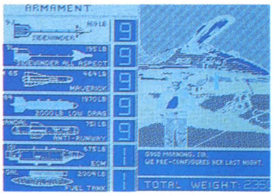


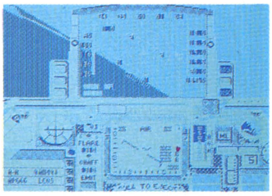


F-16を駆使して、Mig21を撃墜せよ!!

F-16 ファイティング・ファルコン2
DYNABOOK 3.5D 4800円〔税別〕
アスキー ☎03-486-8080

いまもっとも高性能と言われているジェット戦闘機F-16Aファイティング・ファルコンのスリリングなフライトシミュレーションゲームが、ダイナブック版に登場。AIM-9Lなどの兵器が用意され、計器も超リアルに再現。高度な空戦テクニックを駆使して、敵戦闘機Mig21を撃墜するのだ！





迫力の効果音とフルアニメでシネマ感覚

神の聖都（まち）
PC9801シリーズ {5D 3.5D} 9800円〔税別〕
スタジオパンサー ☎03-799-2760

突然、横浜に起きた謎の大異変。一夜のうちにして街は崩壊し、生存者は不明に。消息を絶った恋人を捜しにひとりの若者が街へやって来たが……。アニメーション処理をふんだんに取り入れ、BGM30曲以上、効果音も50種類という、シネマ感覚のハイパービジュアルAVGが98版も登場したぞ。




そう簡単には幻想の続きは見れないぞ

ヒーロー・シンドローム
PC8801SRシリーズ 5D 4800円〔税込〕
（タケルで販売）
スイング・ソフト ☎09492-4-3847

女の子とのエッチの最中にきまって不思議な幻想を見るという高校2年生の須藤弘之。幻想は薄暗い教会、砂の舞うパティオ、そしてだれかがいるのだが…思い出せないまま幻想は消えてしまった。この謎を解くために手あたりしだいに女の子を誘うが……。というような、少しエッチなAVGです。




隔月連載「リセットちゃん」、今回はRPGに挑戦だ！



 ●システムソフト☎092-752-5262● PC98、8800円〔税別〕



●リセットちゃんへのお手紙・リクエストは

〒102 千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル コンプティーク編集部リセットちゃん係まで

次回登場は5月号。お楽しみに！

悲しいぜっ！ ガンガンソフトを送ってこないと泣くぞ!!

ゼネラルプロダクツの 同人ソフト自由自在

やって来たぞの第2回め。正月はのんびりするぞ、と心に決めたのはいいけれど、そのおかげで今回の締め切りのきつさは地獄だったのだ。



◀このソフトの特徴は、なんといっても一粒で何度でもおいしい幕之の内風ソフトだってことだね

同人ソフトセレクション Vol.3

ファミリーソフト（☎03-924-5727）

おなじみの『同人ソフトセクション』。その最新版のVol.3/PC88版の紹介だ。全部でゲームのダイジェスト4本、完パケ版1本、予告編1本が収録されているぞ。（PC88SR/3980円）

結構マジな話題なんだけど、正直いってまだまだ同人ソフトにはスカが多いよね。買うほうにしても、同人誌とはちがって立ち読みするわけにはいかないから、パッケージの出来と売り子の兄ちゃんの態度とテク○ポリスで仕入れた情報しか、ソフトに対する判断材料がない（同人誌の場合は、たいてい売り子の兄ちゃんの態度がデカいサークルほどおもしろい本を売っていることが多い）ってわけだ。こりゃど一考えても辛いよな。そこで!! 特別に、東京は高尾山で同人ソフト見究めの修業を積んだこのわしが、失敗しない同人ソフトの選び方を伝授してあげよう。

その① 大声張り上げ客引きしているサークルはことごとく無視しても結構。所詮は自分とこの作品に自信がないからギャンギャン叫ぶ、即売会を築地の市場と勘ちがいしているバカ者である。

その② 通販の場合は、それが掲載されている本の評論を信じてはいけない。そんな他人の意見には惑わされずに、この絵がエッチで気に入った、という最初のインスピレーションを大切に。どうせ後悔するなら己れの責任で。

まだまだあるが、続きはまた次回で。男の道楽、同人ソフトを極める道は、遠く険しいのであーる。わはは。

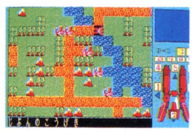
ソフト送ってこいよ、頼むぜ、おい。

地球防衛軍アルバイト部隊 H.A.T





▲どっかで見たことあるよな絵だなあ



同人ソフトには珍しいシミュレーションゲーム（みたいな奴）。プロローグに出てくる美少女にだまされると痛い目をみるぞ。

あやちゃん すうぷれっくすII なつきさん ふるばわ













▲絵はうまいし、描写速度も早いし、演出もいいぞ。でも、やっぱりどっかで見たことあるよな絵なんだよなあ……

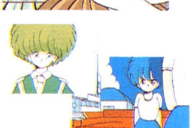
コマンド選択式のアドベンチャーゲーム。かなりの出来なので、もっと高い値段で売ってもいいと思うぞ。そもそも同人ソフトは値段が安すぎるのだ。

SWEET GIRL BURNING APPLE









◀おおっ！ 久しぶりの典型的エッチ同人ソフト。このゲーム中、一番多く使うコマンドは「犯す」コマンドであろうことは想像の難くない。そう、それでいいのだ

これまたコマンド選択式アドベンチャーゲーム。ゲーム途中までしか収録されていないのでこれは想像だが、おそらくこのソフトのコンセプトは、出てくる女は全員犯す！ ということにあると思う。そのポリシーに乾杯だ！

超戦士ほえほえ HOE HOE TEAM



◀味のある絵なのだ。決して下手ではないところがミソなのだ。わしのもっともお気に入りのソフトがこれなのだ。文句あっか？









◀タイトル画面からは、およそ想像のつかないRPGなのだ。『ほえほえ』というタイトルといい、本気なのか？

フィールド画面のない、かといって主観映像ともちがう新感覚のRPG。結構遊べるぞ。新作が見たい！

SLIME LAND STORY TKO Soft2











▲このソフト中唯一の完全収録作品。敵キャラや、サブキャラのスライムバリエーションを見るだけでも結構楽しい。画面レイアウトもなかなかいい











フィールドタイプのRPG。少々敵の置き方のバランスが悪いのか、ちょいとイライラさせられるところがあるのが残念。とはいうものの、収録ソフト中一二を争う出来であることも確か。

ここに応募するための 鉄のオキテ

森高千里はサイコーである。異議があるものは挑戦状を送ってきなさい。その時、君のつくった同人ソフトを同封してあればなおよろしい。送り先は

〒102 東京都千代田区九段南
4-7-16 市ヶ谷KTビル
コンプティーク編集部
「森高千里は最高なので同人ソフトを送ってみました」の係

までだ。ほんじゃまた次号！

大河ロマン小説『燃える編集野郎・第二部・第二章 旅立ち―』「ええっ!? 浜田が結婚っ!?」それは衝撃的にコンプ編集部に広がった。「そんな！」「あんなウソつきが結婚できるハズがない!!」誰もが口々につぶやいた。人として、男として真面目に生きてきた神田には彼女さえいない。なのに、大ウソつきの浜田には…！ 神田は怒りにうち震えていた。続く。

日本パソコンゲーム大会

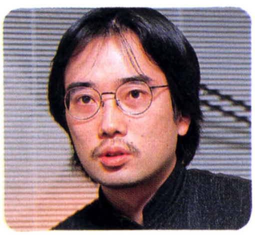
1990/5/4.5

Progress Report vol.2

「日本パソコンゲーム大会って何だ？」という君は遅れてるぞ！　この大会は日本で初めてのパソコンゲームファンのために催される大イベントなのだ！

さてこのページは、日本パソコンゲーム大会に参加予定のゲストの皆さんにインタビューして、前人気をあおろうというあざといコーナーなのだ！

ロードス島戦記の出渕裕先生、大いに語る！



◀パトレイバー、ガンダム等でもおなじみ、メカデザイナー出渕裕氏が語った恐るべき話のすべてが明かされる！

──出渕さんはパソコンゲームはどのくらいやったことがあるんですか？

出渕　ないよ。（きっぱりと）

──え、あ、いや…。だって、そこに高い高いMac IIがあるじゃないですか。

出渕　そっか、忘れてた。あれでテトリスはしたことがあるよ。（写真参照）

──テトリスだけ？

出渕　そ。テトリスだけ。このMac II本当は色指定とかレイアウトとか、ガンガン使おうと思ってたんだけどね。

──なんか、いまや漬物石みたいですね。

出渕　最初、バンダイの高梨君（トップをねらえ！などのプロデューサー）が、買え買えってめちゃくちゃ強力に勧めるの。で、買ったら毎週でも通って使い方を教えてあげるっていうのね。んでいざ買ったら全然来ない。いわんや人の所で「出渕さんのMac IIは置物なんですよ」なんてめちゃくちゃいう。ヒデー奴。

──（笑）結局100万円のテトリス専用機が誕生したわけですね。

出渕　それ以外に使おうと思っても、もう使い方忘れちゃった。誰か教えてくんないかなあ。（笑）

──話は変わってロードス島戦記についてなんですが、出渕さんはロードス島戦記の人気のうち、どれくらいが自分のイラストの力によるものだと感じてます？

出渕　いやまあ、100％とまではいわんケド……。

──凄い自信ですねえ。

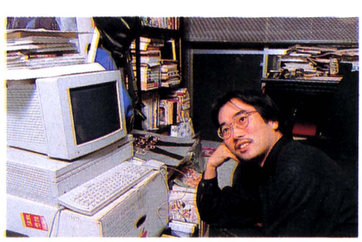
出渕　10％くらいかな、と。

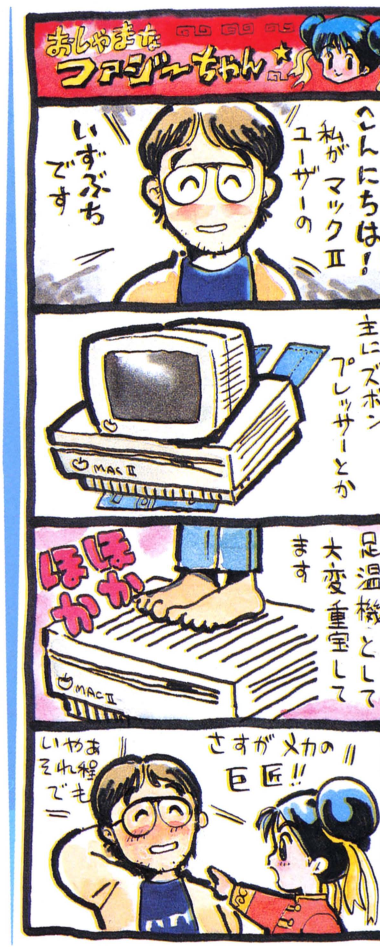
──凄い謙遜ですねえ。（笑）

出渕　やっぱ、キャラクターを美形にしたのが良かったよね。とくに男のキャラ。コンピュータの本でしょ、女の子の読者なんて全然いないと思っていたら大まちがい。男の美形に人気が集中するする。でも3年も続くとは思ってもいなかったから、けっこう大変だったんだけど。

──最後に、将来の展望などを。

出渕　Mac IIのモトは意地でも取る！　何としてもバンバン使って、意地でも取り返す！　そーゆーわけで、これからのデジタル出渕に期待して下さい。（笑）





早く申し込まないと、締切が迫ってるぞ！

0422-22-1980　（ゼネラルプロダクツ）AM11:00〜PM20:00まで

日本パソコンゲーム大会には電話1本で参加申し込みが可能！　受付の者に「第一回日本パソコンゲーム大会」に参加希望とお伝えください。その場で予約登録され、後日、くわしい申し込み書、振替用紙が急送されますので1週間以内に参加費用をお振込ください。先着1500名のみ受け付けします。お急ぎください。

5月4・5日、東京日野市民会館にて
参加費・本大会2日間のみ………7800円
合宿代込み……………15800円
なお合宿は500人限定です。ご注意ください。またパソコン通信グループ、同人ソフトディーラーの皆さんの参加も受け付けています。よろしくネ。

マンガ／赤井孝美

安田均の

パソコン版

AD&D® 製作日誌



冬、2月、雪、と来れば、これはもうスキーしかない。

ということで、久しぶりに今年の冬はスキーに出かけようと思ったのだが、グループSNEの連中はなにか変。「イエティ(雪男)がいたらどうするんですよ～」とか「スキーのストックはどんなポール・ウエポンになるのか」みたいなことばかり言っている。こら、おまえら、そんなことばかり言ってるから運動技能（スキル）の経験値がたまらないんだ——と、言いつつ、スキーのコンピュータ・ゲームをしているぼくだった。

パート17：『プール』のコンプコレクションが出るゾ～の巻

2・8（ニッパチ）というのはバーゲンがあるのをみてもわかるように、もうひとつさえない。というわけでもなかろうが、こちらは『プール・オブ・レイディアンス』の日本版リリース、『ヒルズファー』の翻訳完了でほっとしたところに、向こうでリリースされるはずの『ウォー・オブ・ランス』が遅れ、もちろん、そのつぎの『ドラゴンランスＲＰＧ』もまだということで、記事の谷間になってしまった（向こうのは、アラスカの噴火で航空便が遅れているのかもしれない。来月、両方一度に来たら、地獄だろうな)。

いつも、忙しい、忙しいと喚（わめ）いているので、さぞや気が楽だろうと思われるかもしれないが、ところがぎっちょん、ゲーム、特にＲＰＧというのは〝後に尾を引く〞んだねえ。

書いている今は、じつは年末。忘年会の嵐も乗りきり、グループＳＮＥの仕事納めもすんで、さあ明日から休暇だ、休暇だ、正月だと喜んでいたのもつかのま。電話がじりり～んと鳴る。悪い予感。

「あの～、コンプティークですけど」

「ああ、編集部のＨさん。仕事なら間に合ってます。もう、今年は事務所閉めたからね」

「まあまあ、そう言わないでくださいよ～。こちらは年中無休なんですから」

「(とか言って。明日から休みなのは知ってるんだ。でも、正月だし、まさか東京から神戸まで原稿を取りにこないだろう。ここは話だけ聞いて、正月明けに原稿は渡そう)で、何でしょう？」

「あのコンプ・コレクションＳＮＥ版第2弾『ＡＤ＆Ｄ® 冒険日誌プール・オブ・レイディアンス』なんですけど。打ち合せと一部原稿取りにＳ君を明日いかせますから。あっ、気を使わないでください。彼、実家が大阪なんで」

「(だあ～、正月までへばりつかれるの～)わ、わかりました。グループＳＮＥも年中無休です(泣)」

かくして、清松みゆきとぼくがえっちらおっちら〝これぞ80年代最後の、かつ、90年代初頭を飾る希望の作品だ～〞と、まるでＴ＆ＴコンピュータＲＰＧの広告のような感じで仕上げた(はず)のが、コンプ・コレクション『ＡＤ＆Ｄ® 冒険日誌プール・オブ・レイディアンス』。この号が出て、しばらくすれば発売されるはずなので、よろしく（自分がやっているのに言うのは変だが、『ロードス島戦記コンパニオン』には負けたくないよう。Ｄ＆Ｄ® ファンの人、ご支援をよろしく)。

ところで、『ヒルズファー』は今プログラムの移植中だけれども、この作品についてはあまり触れなかったので、ここで書いておこう。こちらは、『プール・オブ・レイディアンス』と『カース・オブ・アジュア・ボンド』のあいだをつなぐＲＰＧアクション・ゲーム。とはいっても、『ヒーロー・オブ・ランス』のようなバリバリのアクションではなくって、もう少し簡単なアクションが4種類入っている。乗馬、闘技場、射的場、鍵開け(忍びこみ)だが、基本はこれらのゲームを行ないながら、使命をもらってそれを果たしていくゲーム。あえて言うなら、『プール・オブ・レイディアンス』で育てたキャラクターをさらに成長させられ、ヒルズファーという都市の雰囲気をつかんでもらう(シティ・アドベンチャー)ゲームになるだろう。キャラクターが役割ごとに一人で冒険するというのがちょっとものたらないが、その使命や都市の雰囲気はすばらしい。メッセージを翻訳していると、中身が全部わかってしまったので、ぼく個人としてはゲームを楽しめなくなってしまったけれど、それだけ使命やセリフには凝（こ）ったものが

 イラスト／中野豪

多いということだ。

これはテーブルトークのＲＰＧをするときにもすごく参考になる。たとえば、酒場では噂がいろいろ出る。「酒場で壁を登ってみるのはおもしろいぞ」と聞けば、Ｄ＆Ｄ®の好きな人は「ははあ、盗賊の特殊技能である壁登り％をここでも使うのか」と考えるだろう。実はぼくもそうで、「こんなところで壁を登るのかなあ」と思いつつやってみたが、その結果は？　ここでは、ゲームが出たときのお楽しみということにしておこう。春にはお目見えするはずだ。

さて、いくら記事の谷間と言っても、春からなにもなしでは寂しい。ここはひとつ、ことしのテーブルトークＡＤ＆Ｄ®（ＴＳＲ社）ラインナップから、でっかいニュースを。

なんといっても、去年はＴＳＲ社にとっては最高の年だったらしい。ＡＤ＆Ｄ®セカンド・エディションの成功と『プール・オブ・レイディアンス』を始めとするコンピュータＲＰＧ、およびゲーム小説の大成功で、出版社としてはバランタイン／デルレイ社に次ぐ位置にまで上昇したらしい。

このため、今年も余勢をかってＡＤ＆Ｄ®のセカンド・エディションはつぎつぎと出るけれど、ゲーム・シナリオとしては、新ドラゴンランスというべきシリーズが登場する。

すでに、その第１弾『タイム・オブ・ドラゴン』が出た。これはクリンのアンサロン大陸とは別の大陸が、ちょうどその裏側にあってという設定。

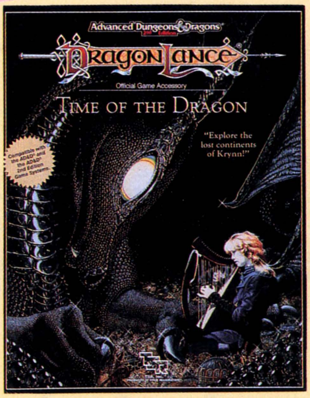
ドラゴンランスの世界は、暗黒の女王タキシスがクリンに降臨しようとする話だから、当然ここにも影響はあるわけだ。しかし、この大陸タラダスは生態系がアンサロンとじゃかなりちがっている。そこで、新たな冒険が……というわけ（うーむ、なんとなくロードスとクリスタニアの関係に似ているなあ。いずこも考えることは、なのかもしれない）。

こちらもドラゴンランス戦記と同じようにまずゲームを走らせて、それから小説にというスタイルらしい。

これはまた、ＳＳＩ社が作るコンピュータＲＰＧにも影響を及ぼしていて、今年は「ドラゴンランス」ものが中心となる。最初にも書いたように「ドラゴンランス戦争」をあつかったシミュレーション・ゲーム『ウォー・オブ・ランス』と「ドラゴンランス伝説」の直後をあつかった『ドラゴンランスＲＰＧ』、さらには、フライト・シミュレータ『ドラゴン・ストライク』が向こうでは早い時期にお目見えするそうだ。

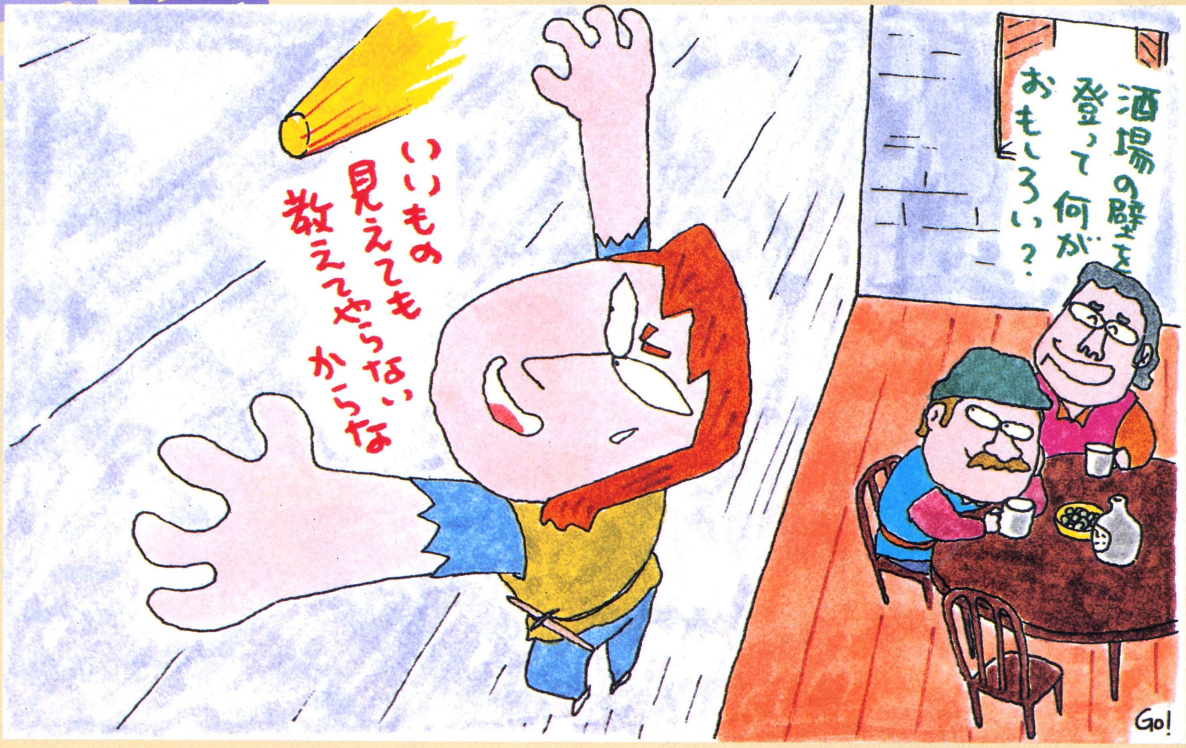
こちらも「ドラゴンランス伝説」「ドラゴンランス英雄伝」の翻訳は絶好調。そのうち、コンピュータ版も楽しめるようになると思うのでお楽しみに。

（以下次号）

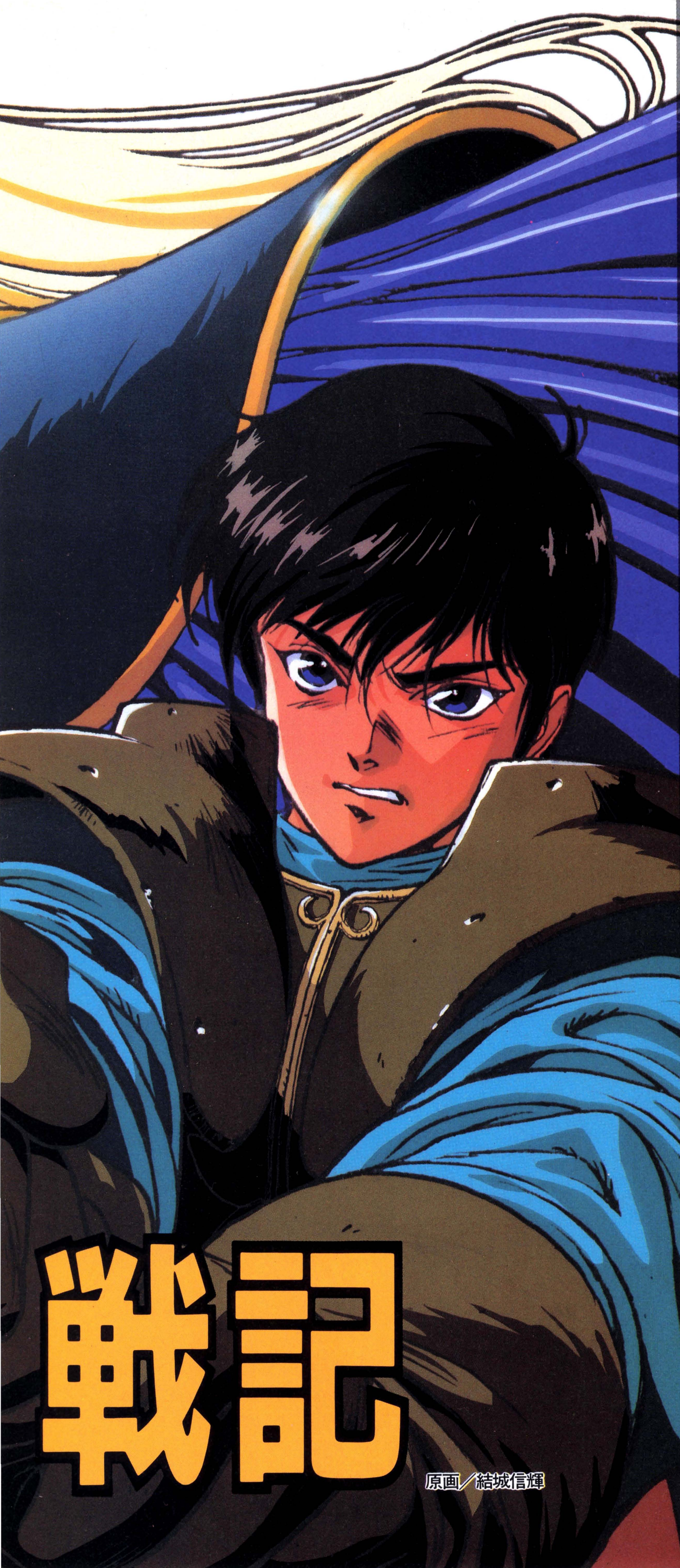


▶『タイム・オブ・ドラゴン』のパッケージ


▶日本語版『ヒルズファー』




特報!
ファン待望のオリジナル・ビデオ・アニメ化目前!!
アニメ版
ロードス島



戦記

原画／結城信輝

'86年9月号から3年間にわたって本誌に連載された『ロードス島戦記』が、ついにオリジナル・ビデオ・アニメとして登場するぞ！　しかも、単発のスペシャル版的な作品ではなく、全13話(各30分)という本格的なシリーズなのだ。第1話は今年の春ごろリリースされる見込み。その後は1カ月に1本というペースで発売されていくから、毎月新作が観れることになる。うーん、待ち遠しいぜ！

気になるストーリーは、小説版の『ロードス島戦記』（1～3巻だけではなく、今後出る分も含まれる）をもとに、オリジナルストーリーを交えながら展開されていく。また詳細は決定していないが、アニメ版も小説版同様、パーンとディードリットのふたりがシリーズを通じての主人公となるらしい。彼らがどんな活躍を見せるか、いまから楽しみだね！

この作品の原点は、いうまでもなく、テーブルトークRPGの誌上リプレイという他に例を見ない形態でかかれた『ロードス島戦記-灰色の魔女-』、『ロードス島戦記II-英雄王の復活-』、『ロードス島III-魂の水晶球-』の3作品。というわけで、アニメ版にはギムやエト、スレインやウッド・チャックといったおなじみのキャラクターたちも登場する。それ以外にもカーラやウォート、カシュー王、アシュラムなどなど、とにかくオールスターキャスト勢ぞろいって感じなのだ！　さらに、うわさでは謎の存在であったウッド・カーラも登場するとか……。

多くのファンを持つ『ロードス島戦記』だけに、みんなに納得してもらえるものをつくろうと、スタッフも超強力メンバーをそろえている。監督に永丘昭典を迎え、脚本＆シリーズ構成に渡辺麻実、キャラクター・デザインに結城信輝、美術監督に金子英俊、キャラクター原案に出渕裕、そして実際のアニメ製作をマッドハウスが担当する。

原作者も精力的に監督たちとミーティングを重ねており、「ロードスワールド」をしっかりと理解してもらったとのことなので、完成を期待してしっかり待っていてほしい。

新しい情報が入り次第、本誌でもお伝えしていきますので、お楽しみに！

原作者が、脚本家が、そして監督が語る……

アニメ版 ロードス島戦記のすべて――

リアリズムのフィルムづくりを目指します（永丘）

――はじめて仕事が回ってきたときの第一印象は、どんな感じでしたか？

永丘　「つくりごたえあるな」という感触ですね。ドラマができそうだなって気がしました。原作は知らなかったんですが『ロードス島戦記』っていうネーミングもすーっと入ってきまして「あ、かっこいいな」と思いました。かっこいいドラマづくり、アニメーションができるんじゃないかなと思ったんです。でも、あらためて読んでみると「あ、こら大変だなぁ」と（笑）。スケールが大きいだけに、専念してやらないととんでもない目にあうなと。リアリズムのフィルムづくり、たとえば足音ひとつとっても城の中のシーンでは響くような……見ていて違和感のないフィルムをつくっていきたいと思っています。

――渡辺さんはどうでしたか？

渡辺　『ロードス島戦記』の仕事はカセットブックの時が最初でしたね。私は『ロードス』よりも、水野さんに最初に会った時のインパクトが強いもので（笑）。会って話していくうちに「あ、これは楽しいな」っていうところから入ってきたんです。

――水野さん、ご自分の作品がアニメになるわけですが……。

水野　とにかくすごくうれしい、単純に。ボクも昔、アニメが好きでガンダムとか追っかけていたんですが、一時期すごくおもしろくなくて離れていたんです。それは観客の不在だったと思うんですよね。つくり手が喜んでいる、つくり手がつくりたいものだけつくってしまいすぎたのではないか、と。でも永丘監督はそうは考えておられないので、「あぁ、大丈夫だな」という安心感がありました。渡辺さんとは、カセット文庫以来ツーカーの仲っていう感じになっていますんで、大丈夫（笑）。

――永丘さんは、どのようにしてアニメ版『ロードス島戦記』のイメージを固めていかれたんですか？

永丘　渡辺さんと打ち合せしながらですね。全体像はある程度、漠然とあるんです。実際にはシナリオがあって、セリフがあって……そこから座って考えだすんです。漠然としていたものが、スッと出てくればサラサラと絵コンテかけるんですけど、そうでないときは一日中ずっと座って、結局何もしなかったなんてこともありますね（笑）。ファーストカット（一番最初のシーン）はすごく悩みます。いろんな手法がありますから何をやってもかまわないんだけど。「じゃあどうしようか？」っていうと……１日机に座っていますね。いろんな資料を引っ張り出して、あーでもないこーでもないって考えちゃう（笑）。絵コンテをかっこよく切れないタイプなんですよ、ボクは（笑）。

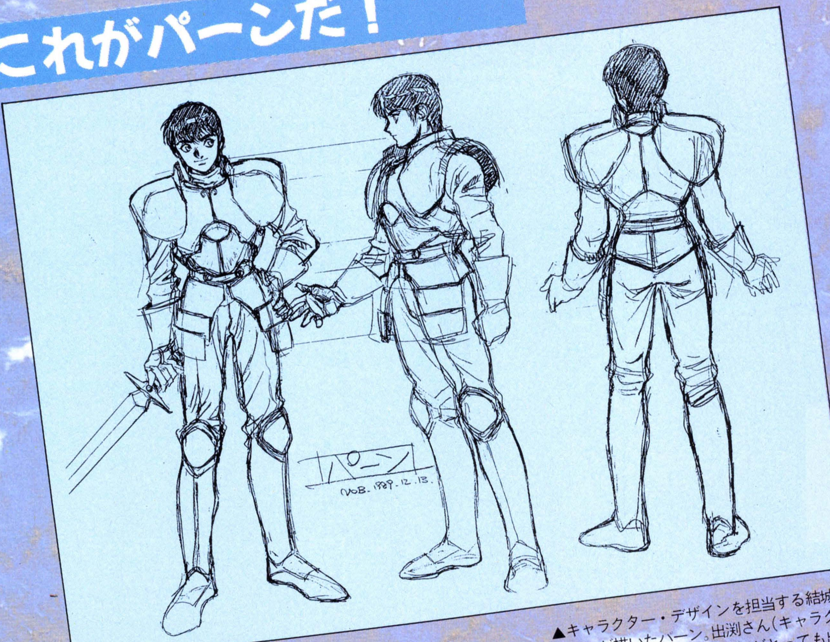


▲左から永丘監督、脚本・シリーズ構成の渡辺さん、そして『ロードス島戦記』の生みの親、水野さん。３者の話はアニメ化に向けて大いに盛りあがった



▲「１回切ったコンテを書き直すことがよくあるんです。前のやつをボツにしてね。仕事が遅いってみんなに怒られますけど（笑）」と永丘監督

これがパーンだ！



▲キャラクター・デザインを担当する結城信輝さんが描いたパーン。出渕さん（キャラクター原案）のイラストの雰囲気がとっても出ているのにはビックリ！

全巻すべてにみどころを用意したいです（渡辺）

──全13話になるそうですね。

水野　ええ。全話のボルテージを高く持続するのは難しいと思いますが、がんばって欲しいです。１話めはいいんですが、２話め以降パワーダウンしてしまう作品が多くて(笑)。

永丘　そうですね。１話めで力を使い果たしてしまう(笑)。

渡辺　『ロードス』でそれをやっちゃダメよ(笑)。

永丘　『ロードス』の展開は、毎回ドラマが確実にありますから、そういう意味では毎回盛りあがると思いますよ。

渡辺　各話とも、「今回はこの話」っていうのがハッキリとわかるようにしたいですね。

永丘　うん。絞ってつくると、ストーリーからはずれるエピソードもでてきちゃいますけど、作品をまとめる上では大切なことですから。

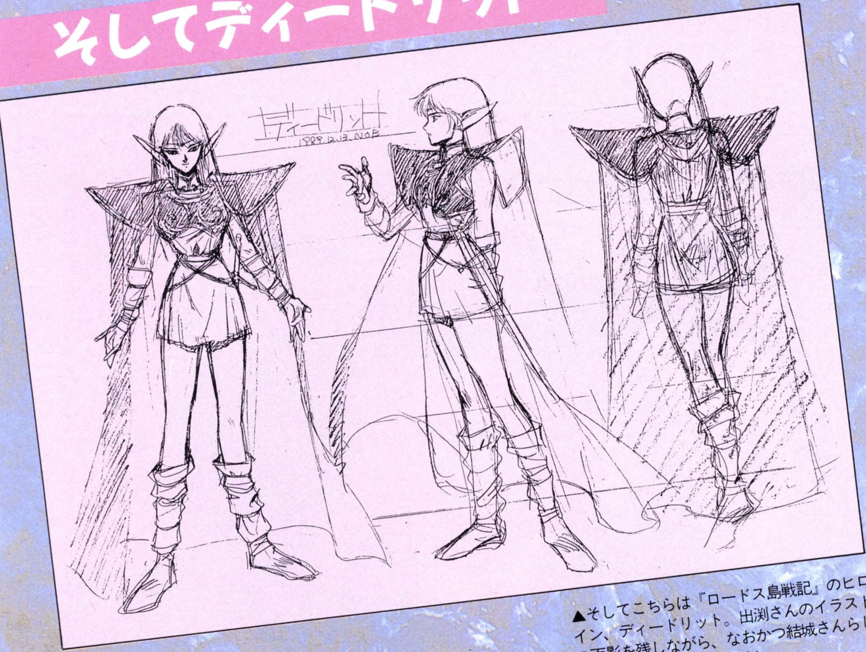
水野　そして最終話に向けて、さらに盛りあげていただく、と。最後の２～３話って、展開がどんどん進んでいく……走っていく感じになるんでしょうか？

渡辺　そうですね。ただ、変に「前・後編」みたいにならなければいいなって思うんですけど。各巻で満足させる部分がないと、間があいちゃうから買ったほうがイライラしちゃうでしょ？　そのためにも１本ずつ一応の完結を見せてあげなきゃいけないと思います。



▲結城さんの絵に大喜びの水野さん

そしてディードリット



▲そしてこちらは『ロードス島戦記』のヒロイン、ディードリット。出渕さんのイラストの面影を残しながら、なおかつ結城さんらしさが出ているステキな絵だ

原作……水野　良



小説家。ゲームデザイナー、ＧＭ(ゲーム・マスター）など、さまざまな顔を持つ。現在『漂流伝説クリスタニア』を好評連載中。

脚本……渡辺麻実



数多くのアニメーション作品の脚本を担当してきた。『ロードス島戦記』のカセット文庫でもおなじみの方。シリーズ構成も担当。

監督……永丘昭典



劇場アニメーションの監督として「幸福物語-ペンギンズメモリー-」や「タッチ３-きみが通り過ぎた後に-」等を手掛けてきた。

『ロードス島戦記』で大人のドラマをやりたいですね(永丘)

──アニメ版『ロードス島戦記』は、どのような作品にしようと考えていらっしゃいますか？

渡辺　永丘さんが打ち合せのときにいっていたんですが,「大人のドラマをやろうね」って。永丘さんと話してて「あぁ、確かにこれは大人の感性だ」って思ったのが、パーンが父親を思い出すシーン。よくあるように顔や場面がきちんと出てくるっていうんじゃなくて、「パーンの頭をなでる手だけ」とか「腰に剣をつけるところのアップ」とか、各部分のアップだけをイメージでみせて、最後、背中を向けて光の中に消えていく。顔は結局わかりませんでした……それを聞いて私「それやろそれやろ」って(笑)。

永丘　パターンでしょ？　くさいでしょ？(笑)

水野　いえ、ぼく、こういうの大好きですから(笑)。

渡辺　永丘さんのそれ聞いたときに、「あ、この人は大人の演出をする人なんだな」と思ったの。

──話はかわりますが、小説の完結はいつごろになりそうですか？

水野　今年の末か来年の中ごろでしょうね。ボクはビデオが完結するときに小説も同時に完結させたいと思っているんです。

渡辺　(永丘さんに向かって）ビデオっていつごろ完結するんですか？

永丘　最後の13巻が、来年の春から夏にかけてくらいだと思います。

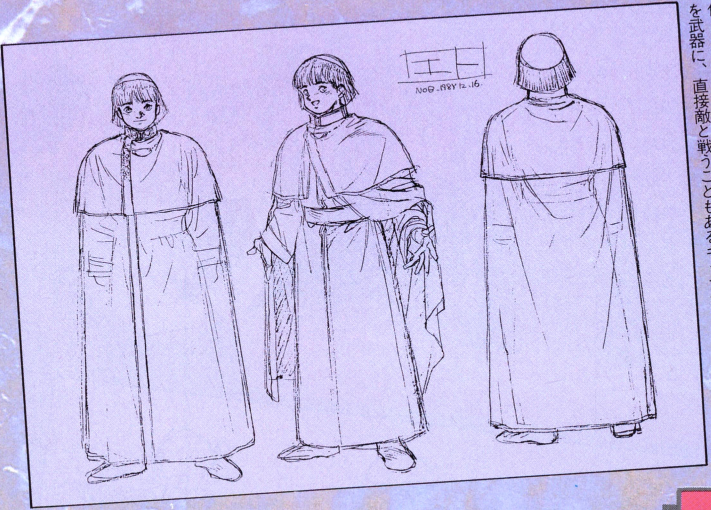
──それでは最後に永丘さんにお聞きします。勝算は見えてきましたか？

永丘　勝算は「あり」じゃないですか(笑)。ある程度の水準は絶対いくと思うんです。ただ、水準いってあたりまえですから、見ておもしろいものをつくる。一番心がけたいのは、見てくれてる人が楽しめる作品。つくり手だけがおもしろがっている作品ではなくて。観客を意識しながらおもしろくつくって行けたらいいなと考えています。

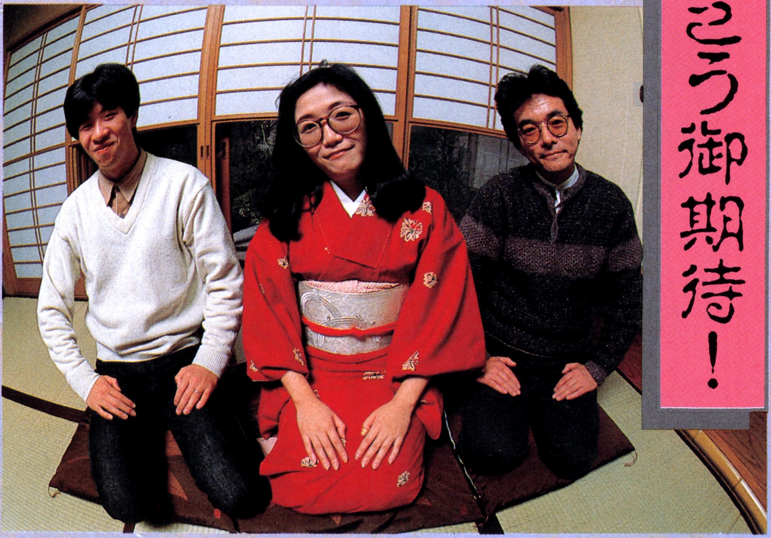
──本日はありがとうございました。



▲ドワーフのウォーリアー、ギム。戦いになるとバトルアックスで敵をけちらす、とても頼りになる仲間だ。原作においては、カーラとの対決の際に壮絶な最期を遂げたが、はたしてアニメ版では……？　右上などは、本誌掲載時にも見せたことがなかった表情だね



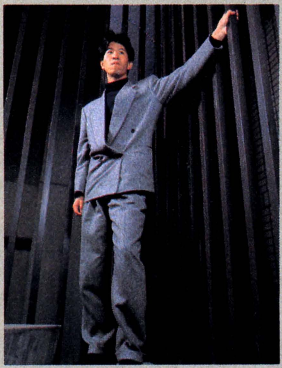
▲至高神ファリスの司祭、エト。村の礼拝所で布教活動をしていたが、親友のパーンにつき合って冒険の旅へと出る。プリーストマジックを使うことができるが、「一番えげつない武器」(水野良談)というメイスを武器に、直接敵と戦うこともあるキャラクターだ



乞う御期待!

水野良独白

アニメは「ロードス島戦記」の最終ゴールかも知れない……



もともとボクはアニメが好きで、最初から『ロードス』をアニメにしたかったんです。でも、そのためには、まずコンプティークでのリプレイを成功させなければいけなかった。そして小説、さらにカセット文庫……もうほとんど、勝ち抜き戦ですね。負けたら、失敗したら後がないという。それだけに、それが現実のものになって本当にうれしいです。

アニメはとにかく、いいものをつくって欲しいですね。ただ「重さ」にはこだわって欲しい。いままでのアニメなんかだと、軽がると剣を振りまわしたり、ヨロイを着たまま飛びまわったりしていますけど、本物のプレートメイルって60kgもあるんです。それらの持つ「重さ」というのをしっかりと表現してもらいたいと思っています。

『ロードス』では、魔法も重要な存在です。魔法には3つの体系があるんですが、それぞれの呪文にはイメージを持っているんです。プリーストマジックは、神に祈って得られる魔法なので、わかりやすい日本語で。「神様、お願い」でいいんです(笑)。シャーマンマジックは精霊に依頼する魔法なので、美しい響きを持つフランス語。エネルギーを直接物質から取りだすソーサラーマジックは、命令調なのでドイツ語っぽく。そんなふうにボクは思ってます。アニメの方でそうなるかどうかは別としてね(笑)。ちなみに、映像としてボクがイメージしている中で、一番美しい魔法はシャーマンマジックです。魔法を使うときは、一瞬であれ精霊の姿が現れ、その精霊が何か相手に作用をおよぼして「ああ、魔法をかけているんだな」ってわかるような……アニメでもそんなふうになったらうれしいですね。たとえば、ディードリットがサイレンスの魔法をかける場合は、風の精霊を呼び出すと半透明のエルフのような精霊が、2、3人ディードリットのまわりに現れ、それがすーっと絡(から)みあいながら相手の所へ飛んでいき、相手のまわりにからみついたかと思うと、サッと消える。そして魔法がかかったと同時に、いままで聞こえていた音楽も消える……そんなイメージです。

じつは、ボクが『ロードス』で一番やりたいことは、劇場アニメ化なんです。その目標に向かってこれからもがんばっていきますので、みなさんも応援してくださいね!



▲『ロードス島戦記1灰色の魔女』。魔女に挑む勇者たち。リプレイ「I」の小説化



▲『ロードス島戦記2炎の魔神』。リプレイ「I」と「II」の間にあたるエピソード



▲『ロードス島戦記3火竜山の魔竜(上)』。リプレイ「II」にあたるエピソードの前半



特報！

ロボクラッシュ ROBO CRUSH

トップをねらえ！ GunBuster

パソコンゲーム化情報！

コンプで大好評連載中の読者参加ゲームがなんと両方ともパソコンゲームになる！　『ロボクラッシュ』はRPG調SLGに。『トップをねらえ！』は『電脳学園シリーズ』に。遊ばなきゃソンだぞ！



1 ロボクラッシュ ROBO CRUSH

自分でマシーンを製作し戦わせよう！　コンプ版のコンセプトを生かしながらつくられるパソコン版『ロボクラッシュ』は読者参加ゲームとはまたひと味ちがったおもしろさを持っている。はたしてその魅力と特徴とは？　みんなまとめて紹介するぞ！

パソコン版製作はシステムソフト！

毎月10000人以上の読者が参加する『ロボクラッシュ』。そのパソコン版の製作がいよいよ正式発表。ＭＳＸ2版の開発は順調に進められているぞ！

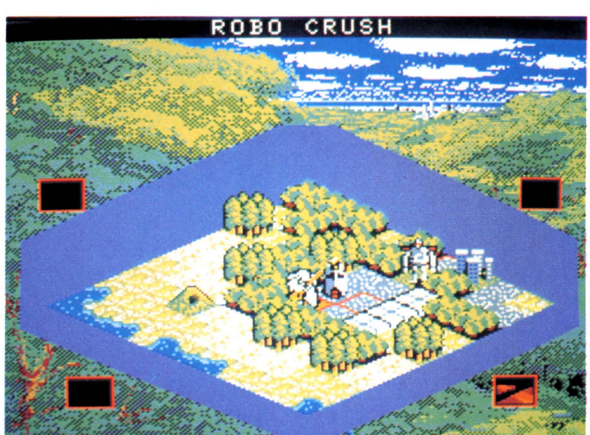
製作にあたっているのは『大戦略シリーズ』『天下統一』などですっかりおなじみのシステムソフト。前から『ロボクラッシュ』のパソコンゲームをつくりたかったコンプと、そろそろロボットもののゲームをつくろうと思っていたシステムソフトの意見がうまいぐあいに一致。今回の開発とあいなったんだ。

もちろん、読者参加ゲームをそのままパソコンゲームにはできないので、ゲームそのものはシステムソフトのオリジナル。ただし、さまざまなところに読者参加ゲームのアイデアも取り込まれているので、コンプ版のファンにもきっと満足のいくゲームになるはずだぞ。

パソコン版『ロボクラッシュ』の舞台はとある惑星の上。そこに浮かぶ島自体が巨大な試合会場になっているんだ。プレイヤーはその島の上を冒険しながら敵を倒していく。勝てば手に入ったクレジットでさらに自機をパワーアップでき、最終的に同じ島にいる大会参加者をすべて倒せば優勝が決定するというシステムになるそうだ。島は全部で４つ。そこでいったいどういう冒険が待ち受けているんだろうか、楽しみだね。



▲島の全体マップはいつでも見ることができる。これで現在地点もバッチリわかるってわけだ



▲これがパソコン版『ロボクラッシュ』のメイン画面だ。マップは斜め上から見おろした等角図タイプのものが使用され、４方向に移動が可能だぞ！

●システムソフト☎092-752-5262●ＭＳＸ2／7800円〔税別〕●３月発売予定

イラスト／中沢数宣

読者参加ゲームとの相違点、共通点

読者参加ゲームとちがって、パソコン版『ロボクラッシュ』には参加者にクラスが設定されている。クラスには「ノービス級」「B級」「A級」の3つがあり、ゲームを始めた時点でのプレイヤーのクラスは最下級のノービスクラス。惑星にある4つの島のそれぞれでは、ひとつの島あたり各3つのクラス別大会が同時に進行しており、自分と同クラスの全大会に優勝して、初めてひとつ上のクラスに上がれるんだ。

大会参加中には当然、別のクラスのマシーンに遭遇することもあるけれど、ちがうクラスのマシーンとは戦えない。ただし、話ぐらいはできるので、完全に無視を決めこむことはないぞ。

島にいるのはなにもロボットだけではない。武器や各パーツを売ってくれるショップはもちろんそれぞれの島にある。試合に勝てば規定のクレジットが支給されるので、それを使って自分のマシンをよりパワーアップしていくんだ。コンプ版では大会ごとに新しくマシンをつくり直さなくてはいけないけど、パソコン版では受けたダメージは自動的に修理してくれるので、買い換える必要はない。ただし、武器がこわれたりすると、買いなおさなくてはならない。だから、負けてもゲームオーバーにはならないんだけど、だんだん使える武器がジリ貧になって行き詰まる、なんてことも……。

ショップにあるパーツや武器は舞台となる島によってちがってくる。もちろん先に進むほどより強力でより高価なパーツになるぞ。

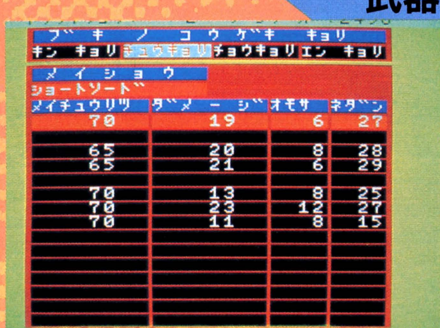
ちなみにショップでは基本的に禁止武器は買うことはできない。これを手に入れるためには軍事基地や敵の本拠地から奪うしかないんだって。その威力はコンプ版以上に強力だぞ。ただ、この手の場所には強力な武装をした守衛のマシーンがいるのでそれなりの覚悟が必要だぞ。注意してかかろう。

コンプ版とパソコン版のちがい、だいたいわかってもらえたかな？　共通点については下のコラムにまとめてみたので、読んでみてほしい。

パーツ選択

パソコン版で使用されるパーツやメーカーの名前はコンプ版と同じものもいくつか使われる予定。ただし、データについては多少の差があり、パソコン版オリジナルのものもかなり多くなるらしいので気をつけよう。まずはいろいろとためしてみるといいぞ！

武器





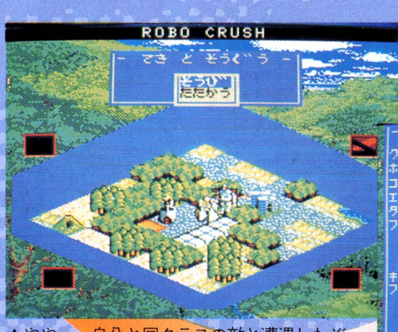
マップ上の赤い部分は店、もしくはイベントの起こるところ。ショップだった場合には品物のリストが表示されるぞ。

ボディ



作戦計画

同クラスのマシーンと接触すると戦闘を行うことができる。作戦計画は1回の戦闘ごとに選択し直すことが可能。選び方のパターンはコンプ版とほとんど同じなので、ここらへんは違和感なくプレイできるはずだ。作戦の計画はくれぐれも慎重に立てよう！



▲ややっ、自分と同クラスの敵と遭遇したぞ。この写真は開発中のもので、完成版ではこの他に「会話をする」というコマンドも選べる予定だ。ここではとりあえず敵の装備をみてみよう。

▼こいつはかなりの強敵だ！　ほとんどの距離に対応した武器を持っているぞ。しかし戦わないことにはなにも始まらない。ええい、かまうこたあない。戦闘だぁ〜！





▲「たたかう」を選択すると表示は一転して作戦指令画面に。自機の行動パターンと攻撃目標のパーセンテージがグラフで表されるんだ。さて、どんな作戦で敵と戦うか考えねば……。

※画面は開発中のものです

派手なアクションが爆発！

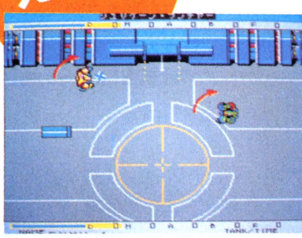
戦闘シーンは戦場を上から見たところがリアルタイムで表示される。２台のマシーンが戦っているあいだはプレイヤーは何もしなくてＯＫ。自分の立てた計画どおりにマシーンが戦うのをじっくりと楽しもう。

戦う場所の地形によって、フィールドのグラフィックも変化する。場所によってはやっかいな障害物なんてものが配置されているところもあり、ときにはまったく思いもよらない展開になってしまうこともありうるぞ。戦場となる場所や敵の装備に合わせた作戦を立てることは、勝利を握るためにはじつに重要なことだ。

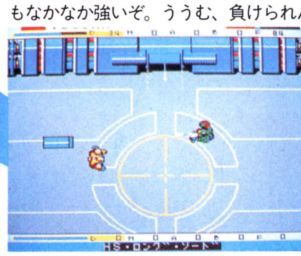
また、自分の搭載している各パーツの能力を知ることも大切な要素だ。ボディ、エンジン、コンピュータ、作戦計画の４つが織りなすマシーンの総合パターンはじつに奥が深く、そう簡単につかみきることはできない。何度も研究を重ねて、おおよその感覚をなるべく早くつかみとってしまおう。コツさえ覚えてしまえばこっちのもの。さらにいろいろな作戦を考えて、効率よく戦いを進めていけるはずだ。

自機のグラフィックもマシーンのタイプによって多くの種類が用意されていて、見た目にもあきさせない工夫がほどこしてある。データ処理専門プログラムのコンプ版とちがって、パソコン版『ロボクラッシュ』は頭と目を同時に楽しませてくれるんだ。

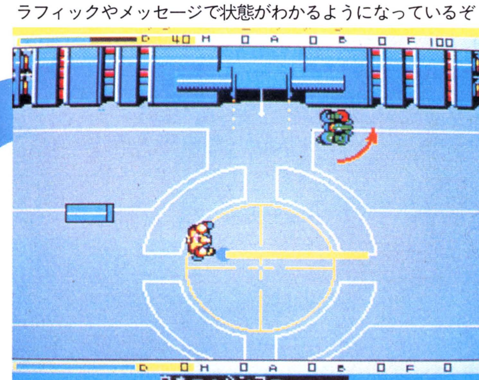
ランチャー発射！



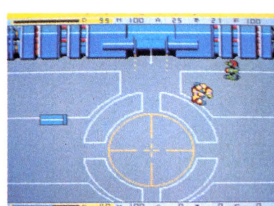
▲さあ、戦闘開始だ。まずはシュリケンランチャーで敵を攻撃！　先手必勝だ！



▼クロスボウで反撃されてしまった。敵もなかなか強いぞ。ううむ、負けられん

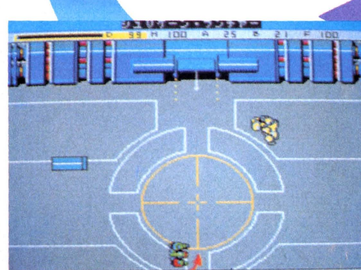


▼敵の武器が弧を描いて迫ってくる！　移動や攻撃はつねにグラフィックやメッセージで状態がわかるようになっているぞ



▼今度は接近戦。ブレードアームで頭をやられたぞ！　どうでもいいけどもう少しがんばれよ

剣がうなる！



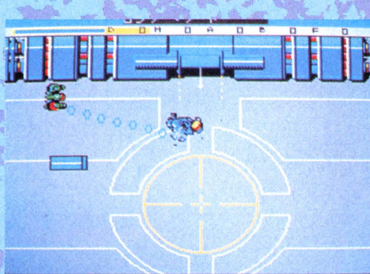
▶最後の最後でどうにか逆転！　まだ作戦計画がアマいみたいだなあ

敵機破壊！

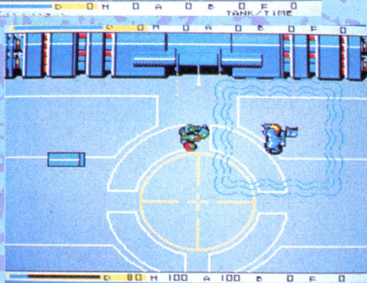
武器もいろいろ

戦闘シーンではさまざまな武器が敵めがけて飛んでいく。ライトセーバーやハープーンといった武器が多彩なグラフィックで表現されているのは、まさに感動もんだぞ。

下の写真からもその雰囲気は感じとってもらえるはず。臨場感は満点だ！



◀クサリが手元からグーンとのびて、敵マシーンを襲う！

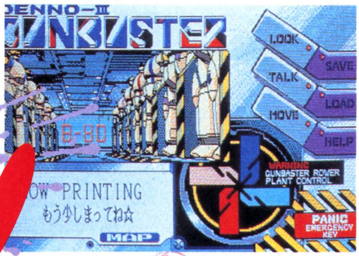


▶禁止武器のソニックブームはパイロットを気絶させてしまうんだ

元祖ロボクラッシュのコンプティークでは、もちろん今後もパソコン版『ロボクラッシュ』を追いかけるぞ！　さらなる情報をつめこんだ続報を期待せよ！

以下次号を待て！

2 トップをねらえ！ 電脳学園III GunBuster



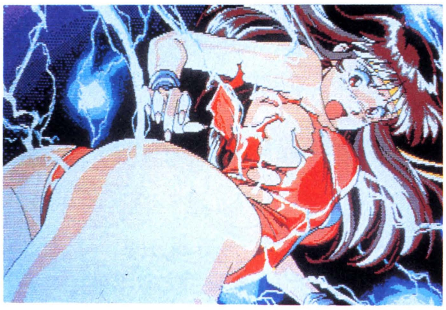


いま、ゼネプロには問い合わせの電話が殺到！　スタッフはその対応にてんてこまいだぞ。ご存じ、パソコン版『トップをねらえ！』は『電脳学園』の第3弾。あこがれのアニメ版のキャラが総登場だぞ！

史上最強の高画質ゲーム

ノリコ

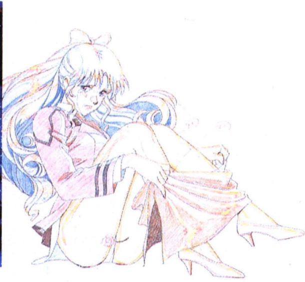
なんとノリコはロングヘア。ということはノリコの設定は第6話のものなのかな。たしか舞台はエクセリヲンのはずだけど。



カズミ

いつも華麗で高貴な「バラの女王様」ことアマノカズミ。あこがれのおねえさまが登場するのは、2番目だ。グラフィックにも独特のはじらいが見えていてじつにいい感じ。う〜む、それにしても美しい！









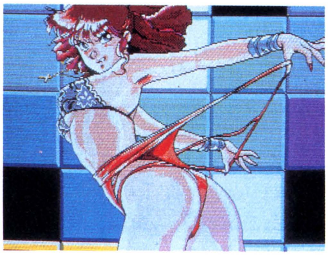


「女の子を見つけ出してクイズ合戦」の『電子学園』も今度でシリーズ3作目。ようやくコンピュータグラフィックの一部と新たな線画が届いたので、さっそくお見せすることにしよう。『電脳学園II』を見てもらえばわかるとおり、ゼネプロのスタッフは絵には徹底的に凝らないと気がすまないタチ。グラフィックにはさらに手が加えられ、ノリコ、カズミ、ユングともどもいっそう美しくなってお目見えするのはまちがいなさそうだ。ますます期待大だぞ！

ユング

何度見てもユングの独特の迫力はすごい！　ゲームでの登場はいちばん最初だけど、この「赤毛の天才」はいったいどんな登場の仕方をしてくれるか、楽しみだ。







「電脳学園」が本に！

『電脳学園』がクイズの本となって登場！(勁文社、890円［税込］)。三択式のあの手のクイズがなんと155問！　ファン必見！

この本を5名プレゼント。ほしい人は、次のクイズの答えを書いて、コンプ編集部「トップ電脳本」係までハガキで。

問題　ゼネプロの神田さんの、生まれたばかりのお子さんの名前はつぎのうちどれ？
①静香　②明菜　③知世



●ゼネラルプロダクツ☎0422-22-1980●PC88SR、PC98VM／8800円［税別］●3月発売予定

※画面は開発中のものです

短期集中新連載!!

♡予告もなしの突発性企画! ゲームのストーリーを先取りだっ!?





・・・・でも 3つのカギ なんて、いったい どこに・・・
ブリッジ
ここよ、シズカ!!
遅かったわね 待っていたわよ!!
ユング 先輩!?
捜し物は これ でしょう?
それは "努力"のキー !?
フフフ この鍵あなたに あげても よくってよ
ただし
この私に 勝てたらね! 行くわよ!!
!?
第1問!!
ロシア革命の時に 英雄的功労を 果した農夫の名は !?
すてん
チャ…
チャイコフ スキー?
ブーッ
答えられなきゃ お脱ぎなさい !!
きゃ!!
正解 ステンカ・ラージン
こうして・・・・ ユングとシズカ の間で
シレツな クイズ合戦が くりひろげられた
だが
ソ連最初の スペースシャトルの 名称は!?
ブラン!!
ピンポーン
ジャーン
うーっ
・・・・・・ 負けたわ!
このカギは あなたのものよ
アッ
でも用心する ことね! カズミや ハルコはもっと 手強いわよ!!
たっ たっ たっ
一歩 野望に 近づいた!!
ゴオオオオオ
・・・・というわけで 来月はカズミおねーさまを 脱がすため、がんばれシズカ! まけるなシズカ!! でもまけても読者はうれしーぞ!?
つづく!

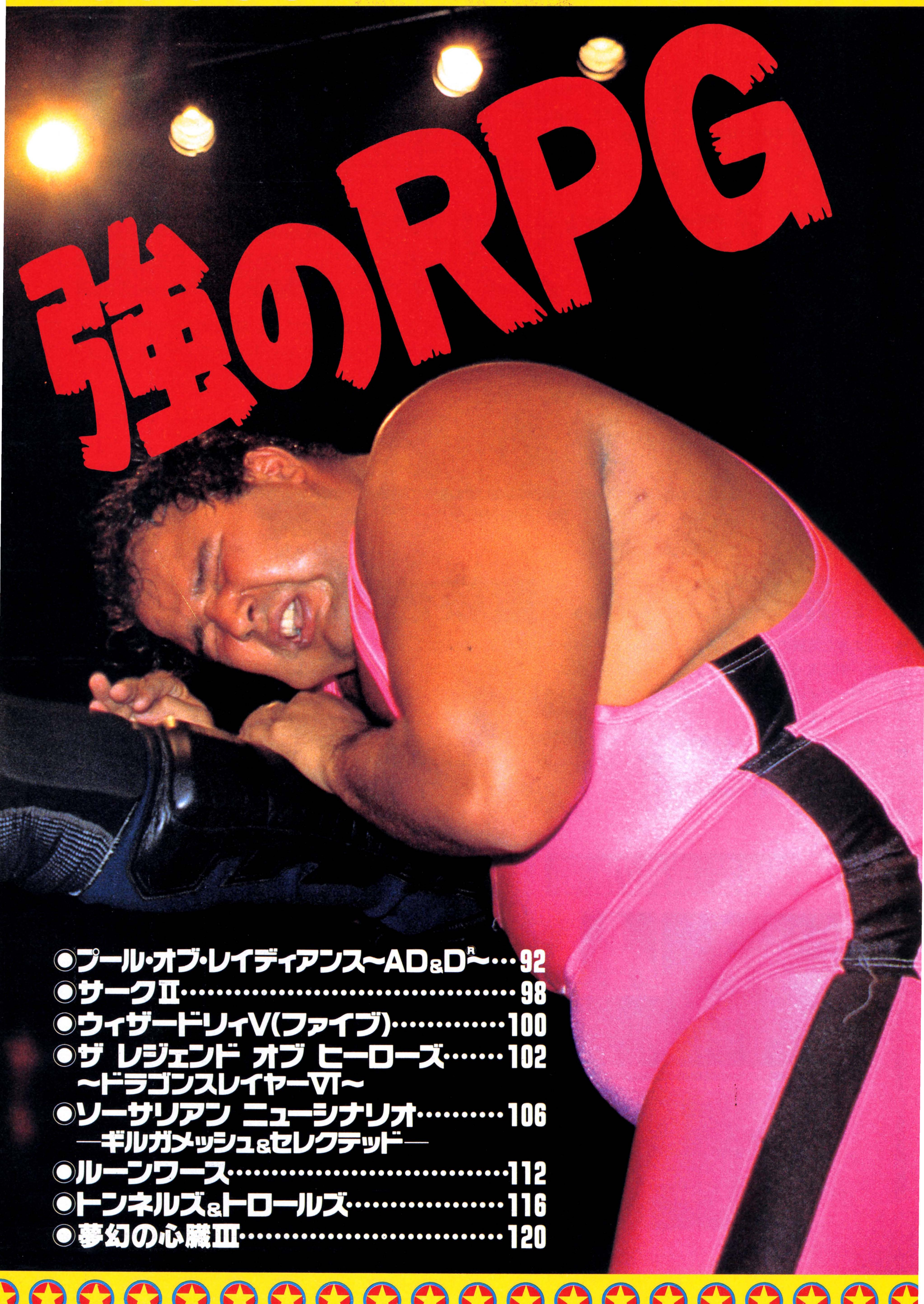


数ある最新RPGの中から最強の9ゲームを厳選し、
これまた強力無比"ゲーム誌界のUWF"
コンプティーク編集部が
総力をあげて解析してしまうのだ。
どうだっ!!

特集 史上最9大ゲーム徹底解析

写真提供/週刊プロレス

強のRPG



プール・オブ・レイディアンス



『プール・オブ・レイディアンス』発売からほぼ1月半が過ぎましたが、みなさまがたにはいかがお過ごしでしょうか？

もうはやばやと終わってしまった方も、いまだにスラムがクリアできずに悪戦苦闘されている方もいるでしょう。こちらの連載はゲーム中盤最強のエンカウンターへと突入します。

では。

AD&D® 冒険日誌④

清松みゆき&グループSNE

荒野の六人、蛮族を助ける

「大きな蛮族のキャンプ地にぶつかった。中に入ってみますか？」

パーティは偶然にも、へんなところに来てしまった。*1

＊1　基本的に、地図には何も書かれていない。だが、フランからあっさりと行ける場所なのである。うろうろしていると、こんなふうに偶然、使命と関連した場所にでくわすことはたまにある。

シングレタリィ　なんだなんだ？　いきなり、そんなふうに聞かれたら、入るに決まってるじゃないか。

キトン　また、そうやってどこにでも首をつっこもうとする。藪をつついて蛇を出したらどうするんだい？

シングレタリィ　取って食うまでさ。

レイチェル　ゲゲッ。さすがドワーフだね。*2

クロス　それはともかく、〈評議会〉からも「蛮族が敵側の勢力に合流しそうだから、阻止しなさい」と、いわれてますからね。入ってみましょう。私が、神の教えを説けば、蛮族のかたがたも同じ人間です。わかってくれるでしょう。

冒険者・成長の記録

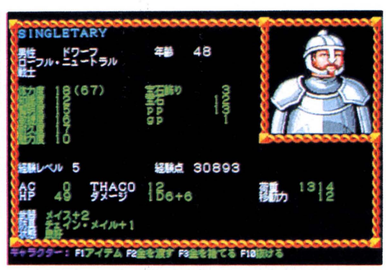


クロス

（人間、男、6経験レベル僧侶）専業僧侶は、低経験レベルの間成長が速い。はやばやと、『プール〜』での最高レベルに到達してしまった。テーブルトーク版だと、これからが大変なんだけどね。

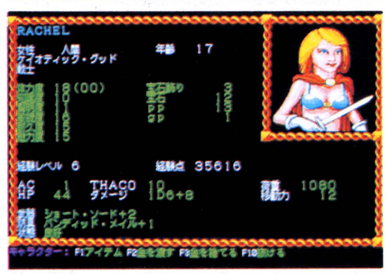
シングレタリィ

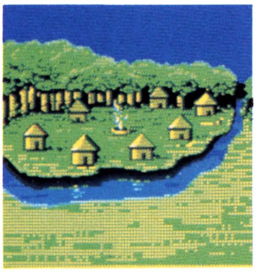
（ドワーフ、男、5経験レベル戦士）このだんな、最初のうちは誰よりも頼りになっていたんだが、まるでシカゴ“安田”ベアーズの没落に調子を合わせるように、最近ではすっかり影が薄くなってしまった。



レイチェル

（人間、女、6経験レベル戦士）かわりにパーティの中核にのしあがったのが、こっちのアマゾネス。怪力オーガ一手袋で、ショート・ソード+2を操る……なんか、ぽっきり折れそうな細腕なんだけどね。





◀出ました。これが蛮族のキャンプ地。先月号でも同じグラフィックがあったけどね。さてさて、敵か味方か……

キルド　でも、中に入ったらいきなり、襲いかかられて、全滅なんてことはないでしょうね……。

ウォーキン　入ろうとすると、へんな門番がいて、「緑の鍵を持っていないものは入ってはならない」……まさか、な。＊3

シングレタリィ　え～い。俺は行くぞ。来たくないやつはこなくていい！

ウォーキン　そんなこといったって、コンピュータ・ゲームなんだから一蓮(いちれん)托生(たくしょう)でしょうが……。

＊2　このセリフはあんまりだ。最近のドワーフ像はずいぶんと歪んでいるな（ＳＮＥが歪めているだけなのかもしれない）。
＊3　そういった、シナリオを一本道にしてしまうための、必然性のないアイテム捜しは『プール～』にはない。そこがたまらなく好きなんだよ～ん。

というわけで、パーティは深い考えもなしに、謎のキャンプ地に足を踏み入れたのであった。

カランコロンガラガラガラ

キルド　やあ、これは鳴子というものですね。侵入者が入ってきたことを知らせる警報装置ですよ。

キトン　何をのんきに解説してるんだか。ほら、ぞろぞろやってきたじゃないか。

シングレタリィ　男どもが警戒しながら様子を見にきて、母親が子どもを家の中に追い返す……典型的なリアクションだな。

クロス　敵対的ではないのですから、話しかけてみましょう。私は怪しい者ではありません。ティール神の使徒で、クロスというものです。

キルド　うわあ！　いきなり目をむいて、怒りましたよぉ！

ウォーキン　いや、これは別の人間が出てきたらしい。＊4

＊4　同じ人間がいきなり目をむいたようにしか見えないんだよな。絵が。

族長　お前たちを讃えて、今晩宴を開こう。どうかね？

シングレタリィ　いきなり入ってきた闖入(ちんにゅう)者に、ふつうそういうことをいうか？

レイチェル　なにか、企みがありそうだね。

キトン　こういうときは、おとなしくしたがっていたほうがいいよ。下手にことを荒だてると面倒だからね。

クロス　なぜ、あなたがたはそういうふうに、人の好意を信じられないのです。このかたがたは、私たちを心底客人としてもてなそうとしてくださっているのです。これはごていねいに、いたみいります。よろこんで、お受けさせていただきますよ。

族長　来い。客人のために、ゲームを用意してある。

レイチェル　ゲーム？　なんかいやな予感がするなあ。

ウォーキン　まさか、ＲＰＧということはあるまい……。

しかし、予想に反してゲームというのはよくある、腕試しなど酒の席での



◀最初に話をする蛮族の男。しかし、これで蛮族とは…。どう見てもアラビア商人が武器でも売りにきた風にしか見えませんが



◀あわわ。ほんとーに、目をむいて怒ったように見えるでしょ。これで歓迎されても、素直について行く気にはなれんよなー

ウォーキン

（ハーフ・エルフ、男、４経験レベル僧侶／戦士／魔法使い）魔法使いとしては、使える魔法のレベルが低く、戦士として使うにはＨＰが低すぎる……。やっぱり、こいつはパーティのお荷物なんじゃないだろうか……。



キトン

（エルフ、女、４経験レベル魔法使い／５経験レベル盗賊）この娘も魔法使いとしてよりも、盗賊としてのほうが重宝になってきた。たまには前衛に出して、「バック・スタッブ」攻撃をさせてみようか。



キルド

（人間、男、５経験レベル魔法使い）必殺“ファイアボール”が使えるぞ！　でも、ザコをなぎたおすのにしか役に立たないんだ！



余興なのであった。

シングレタリィ　何か拍子抜けだな。ここで、部族の腕自慢との一騎打ちでもあるかと思ったんだが。

ウォーキン　ついつい、へんなアクション・ゲームが入るのかと思ってしまった。*5

族長　ところで、客人に頼みがある。

レイチェル　おっと、きたね。

族長　われわれをコボルドの大軍が襲ってくるという情報を得たのだ。どうか。ここに留まって一緒に戦ってくれ。

キトン　なるほど。そういう裏があったのか。

クロス　苦しんでいる人を救うのも神の教えです。

シングレタリィ　任せておけ！　コボルドなんぞ、やつざきにしてやるぞ！

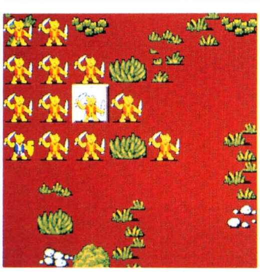
ウォーキン　そうと決まれば、魔法を選びなおさなくっちゃな。*6

*5　プレイヤーのセリフであって、キャラクターのセリフじゃないな。

*6　もうおなじみだと思うが、AD&D® の魔法は、使える魔法のうち、実際に必要になりそうなものをあらかじめ選んでおかなければいけない。この魔法選択が、パーティの生死や、使命の成功失敗を左右する可能性だって十分にある。



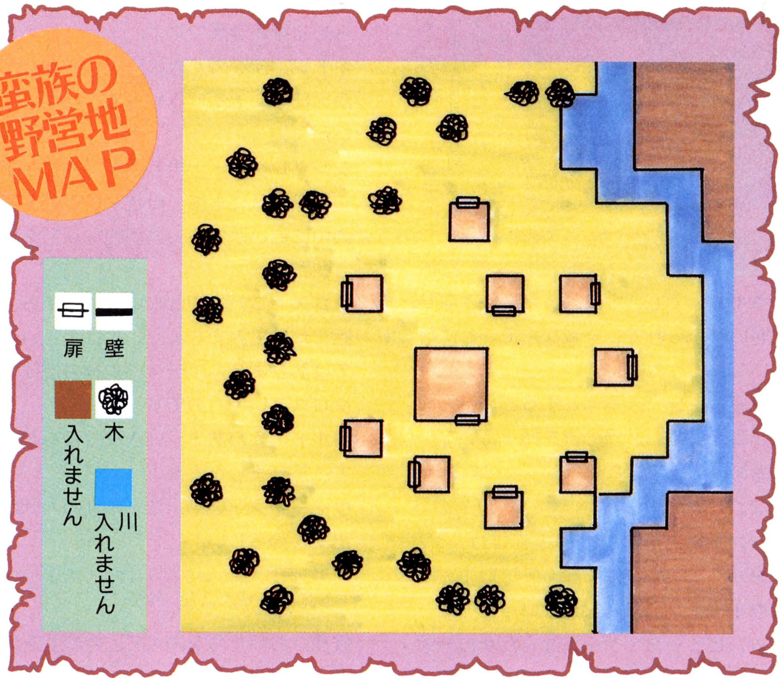
◀毎度おなじみ夜営（この場合は家の中なんだけどね）風景。回復と魔法選びをしっかりとやっておくのだ。



◀とにかく数が多いんだよね。とかく群れたがるというか。しかも矢をぴしぴし射ってくるので、要注意。スリープかファイアーだ！



◀よーし、敵はもう残り少ない。こーなると、がぜん元気に、残酷になってしまうのは、弱い者いじめの悲しい習性でせうか



そして、翌日の夜……。

シングレタリィ　うぉおおおおお！

レイチェル　ほらほらほらほらほらほら！

ウォーキン　それにしても、味方の頼りないこと。*7

*7　蛮人たちが味方として戦ってくれるのはいいが、こいつら、人のうしろから当たらない矢を射つだけだもんなあ。

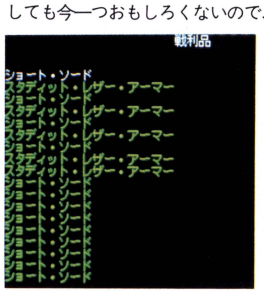
キルド　“スリープ！”っと、ぼくはこのくらいで、ちょっと壁の陰に避難しておきますよぉ。この矢の雨はきついですぅ。

キトン　あたしもね。やれやれ。

クロス　“プレイヤー”、神の大いなる守りの御手よ、われわれを救いたまえ……。

てな、ぐあいに戦い、パーティと蛮族は堂々勝利をおさめたのである!!*8

*8　長い戦闘はやってみて楽しいが、実況しても今一つおもしろくないので、省略しておこう。戦闘は合計で3回ある。魔法をうまいぐあいに配分して戦おう。3回目は族長が登場して援護がかなり楽なので、“ファイアボール”などは、1～2度目の戦闘で使うといい。



◀で、戦利品。なんだなんだこれは。大勝利の喜びもつかのま、ショートソードばっかこんなに拾ってもしょーがないよお

族長　ありがとう、勇者たちよ。礼を受け取ってくれ。もちろん、われわれはこの助力は忘れない。フランにわれわれが敵対することは決してしないとも。

クロス　それを聞いて安心しましたよ。

ウォーキン　そうそう。これで、〈評議会〉の使命を果たせたことになる。両方から謝礼をもらえて大ラッキーだね。

キルド　「蛮族の野営地」での標語です。

メイジ隠して義理隠さず

キルド　蛮族にはちゃんと義理だてして、全力で戦ってあげないと、勝てません。でも、矢が数多く飛んでくるので、ACが悪く、HPも低い僕たちのような魔法使いは、必要なだけ魔法をかけたら、さっさと避難しておいたほうが無難ですよぉ。

いっきに大団円へと突入だ！

ウォーキン　悪いお知らせです。この「コボルドの洞窟編」は、いろいろとおもしろいイベントがもりだくさんなのですが、*9 ページの都合上、大きくカットさせていただきます。というわけで、場面はいきなり、クライマックスなのです。

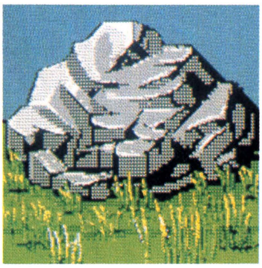
*9　嘘つきコボルド、族長のはねっかえり娘などなど。詳しくは、自分で確かめてほしい。

悪の手先　さあ、あのフランの手先どもを倒して、あなたのザ・ボスへの忠誠を示すのです。
コボルドの王様　よしよし。ものどもかかれ！
コボルド　わきゃわきゃわきゃ……。
トロール　ぞろぞろぞろ……。
シングレタリィ　むむう。コボルドがたくさんに、トロールが4匹か。こりゃ、きついぞ。
キルド　“ファイアボール！”
コボルド　ばたばたばた……。
トロール　へらへらへら……。
キルド　トロールには歯が立たないですよぉ。しくしく。
クロス　私の左にトロールが3匹いるのですが……。
ウォーキン　こいつらに有効なのは、“スティンキング・クラウド！”っと、なぜこの魔法は左上にはかけにくいんだあ！*10

*10『プール〜』では、最強の部類に入る魔法“スティンキング・クラウド”の効果範囲は指定したマスの右下までの2×2マス。列のうしろから左上にかけると味方を巻きこんでしまうのだ。

キント　あ〜、こりゃだめだわ。
クロス　神よ、何とぞ……。
（ドカベキボキャ）
クロス　きゅう。
キルド　わあ！　クロスさんがぶちのめされちゃいましたよぉ！

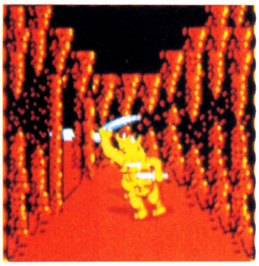
キルドの“ファイアボール”でコボルドの大半をかたづけていたのがさいわいして、それでもパーティはなんとか勝ったのだが……。
コボルドの王様　秘密兵器を使え！
レイチェル　へっ？



▲入口めっけ！　大きい穴から入るか、小さい穴から入るか、だって。こーゆーのは昔から得意なんだぜ！　もち大きい方ね！

ウォーキン　ちょ、ちょっと待てよ、怪我を治すひまくらいくれよお！
（ドカボカベキョ）
キトン　痛い痛い痛い。
コボルド　わきゃわきゃわきゃ……。
ワイルド・ボア　どたどたどた……。
シングレタリィ　うぉりゃ！
レイチェル　てい！　これで死んだろ！
ワイルド・ボア　ニヤリ。
キルド　うわあ！　“ニヤリと笑って立ち上がり”ましたよお！ *11
キトン　うぅっ！　気持ち悪い。誰だ、こんなメッセージを作ったやつは！*12
ウォーキン　こうなりゃ、こっちも秘密兵器だ！　“ファイアボール”……の巻物ぉ！*13
コボルド　ばたばたばた……。
ワイルド・ボア　ニヤリニヤリニヤリ……。
キトン　気持ち悪いよぉ。

*11　ワイルド・ボアは、一度倒れてもまた立ち上がってくるしぶとさを持っている。
*12　ぼくは翻訳しただけだもん（同罪だっ）



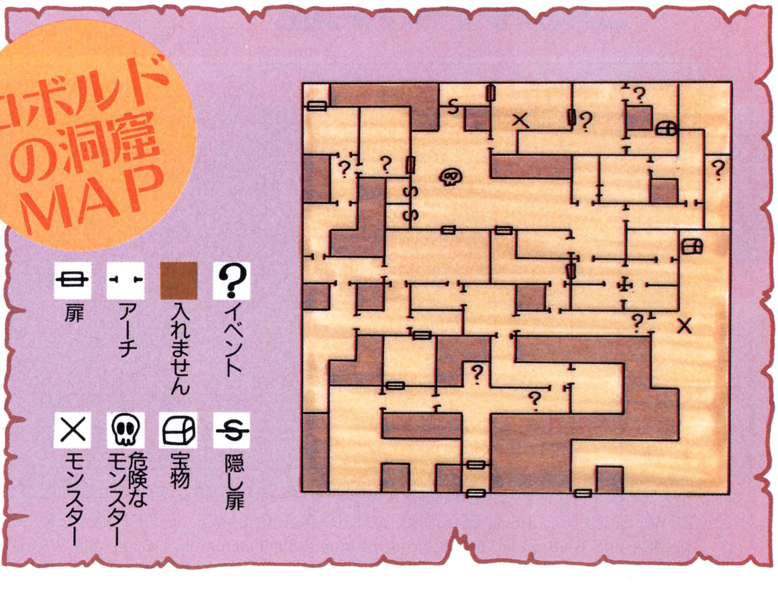
▲白旗をかかげて出てくるコボルドくん。戦わずして負けを認めるとは、なかなか殊勝である。苦しゅうない、近うよれ〜い!!



▲おお、薄幸の美少女！　じゃないけど、なかなかかわいいファティマ姫。洞窟の中で会えるよ。ステータス画面と顔が違うぞ！

*13　魔法の巻物は魔法を覚えるためにも使えるが、こうやって、使ってしまって魔法をかけることもできる。

それでもパーティは勝った。しかし……。
悪の手先　ふっ。しょせんはコボルド。では、われわれが戦士の戦いかたというのを見せてあげよう。
シングレタリィ　おう！　見せてもらおうか！
コボルド　わきゃわきゃわきゃ……。
トロール　ぞろぞろぞろ……。



ワイルド・ボア　どたどたどた……。

キルド　わあ！　手下もいっぱいですぅ！

レイチェル　卑怯な！　それが“戦士の戦いかた”かい！

悪い手先　ふっ。“マジック・ミサイル！”

（チュッドーン！）

ウォーキン　どこが戦士だ～！

キルド　わあ！　ウォーキンさんが死んじゃいましたよぉ！*14

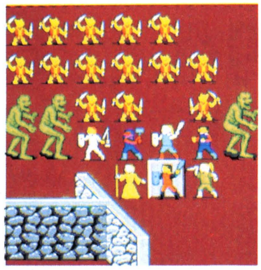
ウォーキン　怪我を治すひまさえあれば死ななかったのに……*15

キトン　“チャーム・パースン”。同士討ちでもしてなさい。

＊14　HPが2のところに、12発のダメージを負った。これで一撃で－10に達したため、“気絶”や“瀕死”を飛び越えて死んでしまったのである。
＊15　波状攻撃の間は怪我を治す時間がない。こうしたときは、相手を全滅させた後もしばらく戦闘ラウンドを継続し、その間に治癒魔法をかけるという方策がとれる。



◀バサバサッと出てくるワイバーンくん。これも洞窟の中で出会う強敵。うまくやると、会わずにすむのかなぁ？



◀ハイッこれがクライマックスの最初。トロール＋コボルドの大群との戦闘。しかしこの緑色の肌っつーのは、やっぱブキミやね

それでもパーティはなんとか勝った。大したもんだ。

シングレタリィ　それで、やっとの思いで見つけだしたコボルドの宝がこれかい？

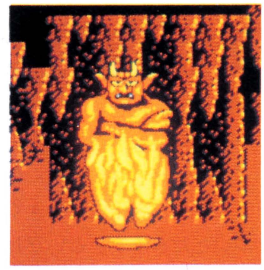
レイチェル　骨の首飾りに腐った絨毯ねえ……。*16

＊16　コボルドだけあって、宝物もひたすらに情けないのであった。

キルド　ぼくは魔法の巻物を見つけた



◀最終大戦闘をついにクリアした一行。やんややんやの大かっさい。とはいえ、ほぼ壊滅状態になっておりますが



◀見よ、これが本家エフリート様である！　これも戦闘してもいいし、戦わずにすませる方法もある。パーンなら文句なしで突撃だあ！

ので満足ですけどね。

クロス　ぜいたくをいってもしかたありませんよ。新フランに戻れば、報奨金はもらえます。

キルド　「コボルドの洞窟」地区での標語です。

アイテムは使うためにある

キルド　はっきりいって、クライマックスの連続3回の攻撃は、とっても厳しいです。ふつうに戦っても勝てません。手に入れたマジック・アイテムはこういうときにこそ使いましょう。いつまでも持っていても荷物にしかなりませんからね。

モンスターリスト　蛮族の野営地　コボルドの洞窟

蛮族の野営地の蛮人や4レベル戦士、シャーマン、ハサドはうまくゲームを進めたら味方のはず。倒しても使命達成（フランから蛮族の脅威をなくす）にかわりないが、得策ではないね。コボルドの洞窟は天井が低く、動きがままならない場所が多い。罠（わな）もあるので、要注意。

	名前	特徴	強度	特殊能力
蛮族の野営地	コボルド	戦士のレベルが5以上あれば、“なぎ払い”で楽々一蹴できるはず	1	特になし
	コボルド(弓兵)	多数現れて弓を使う。十分にACがよければこわくない	2	弓を使う
	蛮人	お前ら、人を前に立てて卑怯じゃないか？	3	弓を使う
	4レベル戦士	そこそこの戦力はある	11	特になし
	シャーマン	蛮族の魔法使い。こいつと戦うってのはちょっと歪んだプレイだね	11	魔法を使う
	ハサド	蛮族の族長。かなり強いことは強い	23	特になし
コボルドの洞窟	コボルド	いいかげんにうんざりしてる人もいるかもね	1	特になし
	コボルド・リーダー	私だってもうコメントも思いつかずにうんざりしている	2	弓を使う
	ワイルド・ボア	野性の猪。ニヤリと笑って立ち上がる姿は不気味である	8	タフ
	トロール	再生能力をもった緑色の巨人	24	再生
	悪の手先	『プール～』中、最高に卑怯なやつ。魔法を使うので注意	30	魔法を使う
	ワイバーン	洞窟に巣くっている怪物。コボルドには恐れられている	28	毒
	ファティマ姫	味方となってくれるNPC。戦うこともできるけどさ	12	特になし
	エフリート	炎の魔神……小説版『ロードス島戦記II』で登場した。戦わないほうがいいだろう	35	火炎系の攻撃は無効



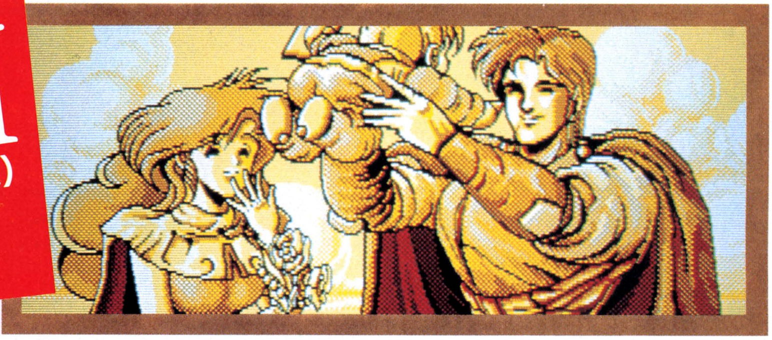
コンプコレクション
第3弾
特集 史上最強のRPG
プール・オブ・レイディアンス
AD&D®冒険日誌
誌上リプレイ方式で「プール〜」の世界を完全ガイド。重要データ満載！ これ1冊で、フランには解放だ〜!!
角川書店 予価1200円(税込)
監修・安田 均
著者・清松みゆき & グループSNE
コンプティークとSNEが
AD&D®の世界を
いま解き明かす!!
買うべし!!
近日発売
コンプティーク

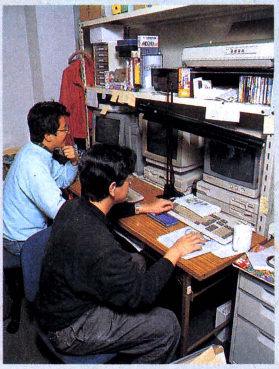
特報!!

マイクロキャビンの発表した初のRPGであったにもかかわらず、完成度の高さでファンを熱狂させた『サーク』。なんとその続編が密かに製作されている、という情報を入手した取材班は、四日市へ飛んだ！

マイクロキャビンのパワー爆発！

サークII（仮）ついに登場!!





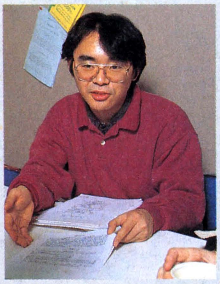
発売はG.W.（ゴールデンウィーク）燃える開発陣

『サークII』の開発でおおわらわのマイクロキャビンにおじゃましたわが取材班は、必死で開発にうちこむスタッフをむりやりパソコンの前からひっぺがし、ゴーインに話を聞き出してきたのだ（仕事の鬼）。

まずは気になる世界設定だけど、驚いたことに、1作目の『サーク』でプレイした世界は、広〜い大陸のほんの一部にしかすぎなかったことがわかったんだ。そして今回の『サークII』では、前作の土地からさらに北へいったあたりが舞台になるようだ。つまり『サーク』は、もっともっと大きなストーリーの、ほんの前奏曲にすぎなかったってわけ。

そして、コンプ読者のために「ちょっとだけですよ」と、特別に初公開されたゲーム画面が下の写真。精密に描きこまれたグラフィックは、どれもファンの期待に十分に応える質の高さだ。

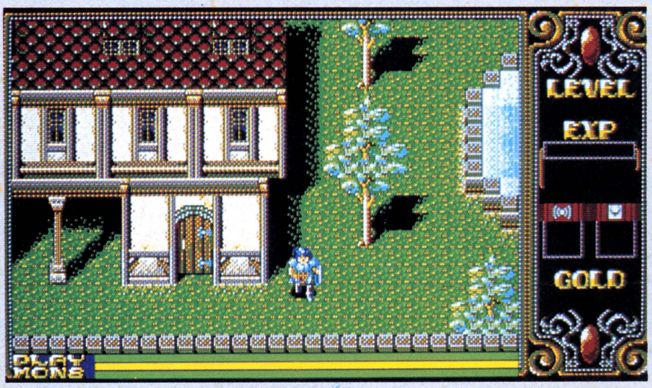
画面初公開



▲シナリオ担当の加藤さん。手もとにあるのは極秘資料なのよん



▲システム＆プログラム担当の三曽田さん。いつもにこやかな人なのだ



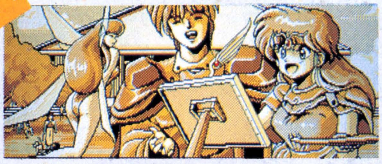
●マイクロキャビン☎0593-51-6482●PC9801、PC8801SRシリーズ／価格未定

予想を越えたストーリー!!

時は『サーク』の時代の3年後。周囲にすみついたモンスターと戦いながら、なんとか生きのびているバヌアという辺境都市があった。そこに、ふとしたきっかけで主人公がたどりつくところから、『サークII』のストーリーがはじまる。もちろん主人公とは、激戦のすえ恐怖の怪物バドゥーを倒した英雄であるキミだ。

じつは『II』のクエストは、このバヌアという都市そのものと、その周辺に広がる土地を中心に行われるんだ。トレンディな言いかたをすれば、「シティ・アドベンチャー」というわけ。町は細部までしっかり設定され、海に面して港などもあるらしいから、ひょっとしたら海の彼方への旅も用意されているかも?

もちろん、前作で出会ったフレイやメッセンジャー・ピクシーといったキャラクターたちもしっかり(ちゃっかり?)登場するゾ。彼女たちがどんな活躍をするか、はやくも楽しみ♡





×68版の『サーク』登場!

まだかまだかとファンをヤキモキさせていたX68000版の『サーク』が、ついに登場するゾ! ACTやシナリオは、さらにパワーアップされていて、ロうるさいロッパーマニアも満足できることうけあい。3月末発売予定。


▲力いっぱい仕事(!?)に打ちこむスタッフ。ホントに移植は終わるのかいな?

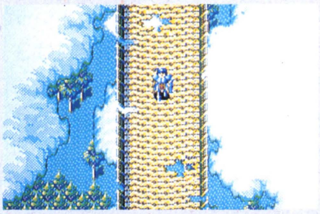
見よ!驚異の多重スクロール

『サーク』がほかのRPGと一線を画していたのは、ゲームのなかの自然描写を、きわめてリアリティあふれるものにする「VR(視覚的表現)システム」を搭載していたこと。『サークII』では、この「VRシステム」を改良しただけでなく、じつは根底から作り直してしまったんだ。

そのいくつかの改良点のなかで、もっとも注目したいのは、〝高さを表現する〟多重スクロール。いままでの多重スクロールは〝奥行き〟を表現するものであったのに対し、『II』では右の写真のようにキャラ、橋、雲、地上が独自にスクロールするのだ! そのほかにも、泉に映っている空が独自のスクロールをしたりもする。高所恐怖症の人は、話を聞いただけでもクラッときちゃうかもね。

そしてもうひとつの新しい改良は、魔法とキャラのアクションに関連した部分。まず、魔法に関しては、その効果がキチンとグラフィック化されるようになった。だからファイアー・ボールなどを使うと、フィールド上をドでかい火の玉がヒュンと飛んでいくんだ。

キャラのアクションに関する部分では、なんといってもキャラがジャンプできるようになった点が新しい。フィールドで敵をよけつつジャンプ! というテクニックだって使えちゃう。さらにゲームの見せ場として、ガケからガケへジャンプして渡るデンジャラスなシーンなんかもあるゾ。

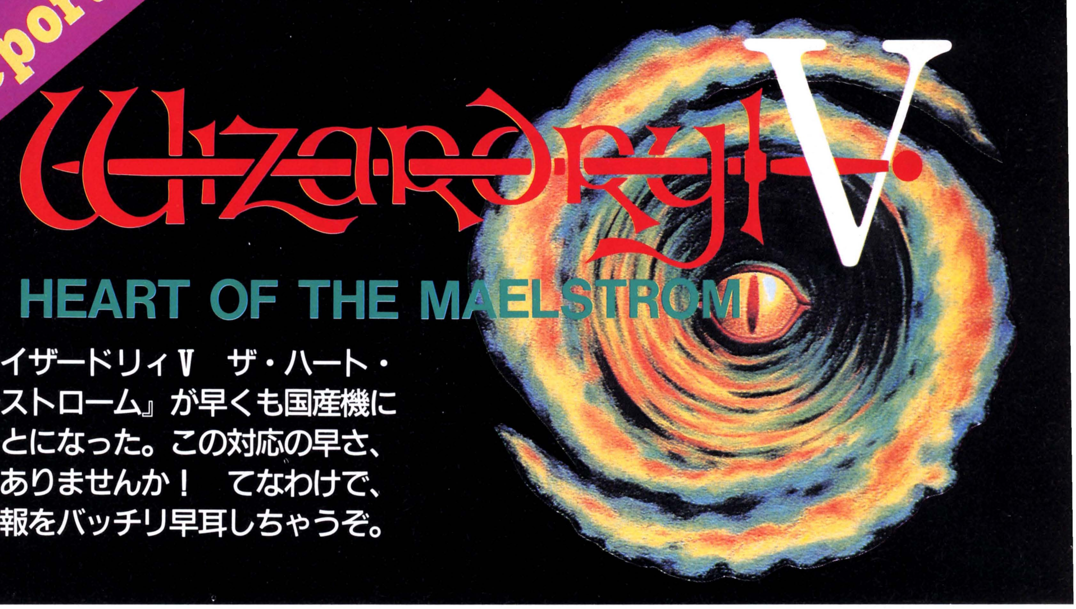






"ニューVRシステム" 搭載!

•COMPTIQ• Special report



ウワサの『ウイザードリィV　ザ・ハート・オブ・メイルストローム』が早くも国産機に移植されることになった。この対応の早さ、うれしいじゃありませんか！　てなわけで、今月は移植情報をバッチリ早耳しちゃうぞ。

ファン待望の『ウィザードリィV』、まもなく登場だ!!

どんなに斬新なRPGが登場しようとも、『ウィザードリィ』シリーズはすべての基本。コレを極めずにコンピュータRPGを語ることはできない。ま、なんていうか、すべての「ルーツ」ってわけだね。

そのシリーズ最新作『ウィザードリィV　ザ・ハート・オブ・メイルストローム』が、早くも国産機で登場することになった。アメリカでリリースされたのが昨年春の話だから、このあたりの対応の早さ、なんともうれしいったらないじゃないか。発売予定日は3月下旬で、現在順調に移植が進行中。シナリオはもちろんアメリカ版と同じだから期待は大だ。

●アスキー☎03-486-8800 ●PC9801、8801シリーズ、X1turbo／価格未定／3月末発売予定

98版vsIBM／PC版



◀98版のエアエレメンタル。この質感というか迫力は、ちょっとしたものだ



▶こちらオリジナルIBM／PC版のエアエレメンタル。移植の差がよくわかる

過去の移植版『ウィザードリィ』がそうであったように、今回もグラフィックが強化されている。写真を見てもらえばわかると思うけど、どうだいこの迫力は！　モンスターデザインは、イラストレーターの末弥純氏。

98版はスケルトンも怖い！



◀PC98版。真紅のマントを羽織ったスケルトン。コドモが見たら思わず泣いてしまいそうな絵だ



▶IBM／PC版のスケルトン。雰囲気はよく出ているが、やはりどこか大味だ

さて、シナリオの話に入ろう。今回の物語は、IIIの続編にあたる。宝珠の奪還によって平和を取り戻したかに見えたリルガミン王国に、新たな危機が訪れた。ソーンという名の司祭が、無限に成長を続ける時空の亀裂「メイルストロームの心臓」を作り出してしまったのだ。おまけに彼に対抗し得る唯一の人物ゲートキーパーもソーンのわなに陥り、行方不明になってしまった。

イロっぽいねーちゃんもいるぞ



◀プレイヤーへのサービスというかなんというか、こんなハイレグぎゃるも登場する

プレイヤーの目的は、まず行方不明になったゲートキーパーを探しだすことだ。彼を見つけ、最終的にはソーンの野望と「メイルストロームの心臓」を打ち砕かねばならないのだが……あとはプレイしてからのお楽しみ。さまざまなノンプレイヤーキャラクターの登場によって、クエストの展開にも広がりが加わっている。

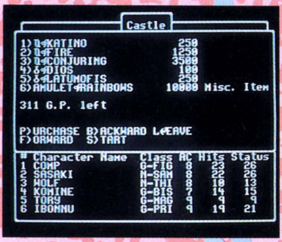
スライムすらマジなのだ



◀ぼくの知っているスライムはもっとひょうきんなヤツだと泣いても、もう遅い。これがVのスライムだ！

ひと足早くアップル版で挑戦してみたぞ

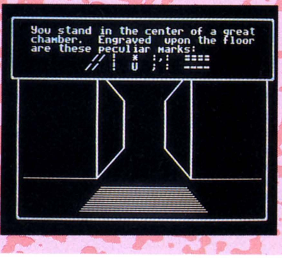
国産機でのプレイはもうちょっと待たなきゃならない……けど、やっぱ待ちきれないよお！　ってなわけで、ひとあし先にアップル版でプレイ。『ウィザードリィV』は、こんなゲームだ！



◀ステータス画面。キャラクターはI～IIIのものを移しても、レベル1に戻されてしまう

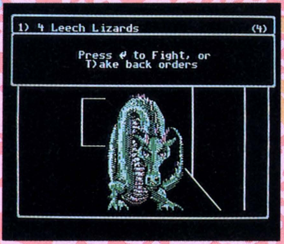
まず、ダンジョンや地上の施設(?)は、過去のウィズと同じ。このあたり、シリーズものとしてよくまとまっている。毎度おなじみ「ボルタックの取引所」も健在なのがうれしい。

キャラクターの職種や属性も同じなので、メイキングも簡単だ。



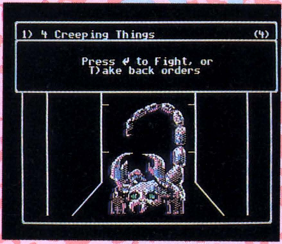
◀ダンジョンのなかには、こんなふうにいろいろなメッセージが残されている

装備をそろえるためにボルタックへ行くと、各武器に射程が表示される。持てるアイテムも、これまでより職種によって大きく制限を受けるようだ。



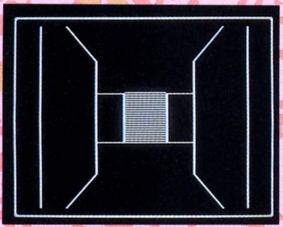
◀地下1階に登場するリザード。大きなグラフィックが、なかなかの迫力だ

ダンジョン各階の大きさは、いままでのように20×20という枠にとらわれていない。ということは、いろんな形のマップがありうるということ。より自然なマッピングが楽しめる。



◀こちらは大サソリ。Vはモンスターも一新されて、それぞれが特徴を持っている

ダンジョンのいたるところで壁に書かれたメッセージを発見することができる。クエストの解決に必要な情報が書かれていることもあるぞ！



◀ダークゾーンも健在だ。マッピングはつらいが、この奥には必ず何かがあるはず!?

そのほか、気づいた点を書いておこう。ダンジョン内では、ほかのパーティや友好的なモンスターなど、多くのノンプレイヤーキャラクターに会うことができる。なかにはボルタックで買うことができない貴重なアイテムを持っているものや、特別な情報を知っているものもいるから、会話やゴールドを使った微妙な駆け引きが必要だ。

アイテムや魔法はもちろん、I～IVまでで不満のあった多くの点に改良が加えられているのがうれしい。



◀キャンプをはることなく、いつでもアイテムが使えるようになった。便利便利！

魔法や武器も変わって、いま新しいWIZ伝説が始まる……

『ウィザードリィ』の醍醐味といえば、やはり魔法とアイテムだ。今回『ウィザードリィV』からは、魔法やアイテムもだいぶ強化されて、新しいものが多く登場している。

まず魔法。メイジ系・プリースト系ともに強化されて、新しい魔法が29種類も増えた。そのなかでもいちばんのメダマは、やはりプリーストの唱えるBAMORDIの呪文だろう。なんと戦闘中にモンスター1グループを召喚して、戦わせることができる。レベルが上がればグレーターデーモンですら召喚できてしまうらしい。敵グレーターデーモンと召喚したグレーターデーモンの戦いなんて、ちょっとスゴそうだね。

アイテムも多少変わっている。まず武器に射程がもうけられたこと。ロングソードのように近距離でしか使えないもの、槍のように中距離でも戦えるもの、弓のように離れていても使えるものなどのカテゴリーに分けられ、これによって後方3人も直接攻撃に参加できるようになった。もちろん敵も遠距離用の武器を使ってくるから、被害を受けやすくもなるんだけどね。

それから、シーフやニンジャには戦闘中に「隠れる」というコマンドが追加されたのもおもしろい。成功すればつぎのターンに不意打ちも可能だ。

おっと忘れるところだった。キャラクターはI～IIIから移すこともできるけど、シナリオの設定上全員レベル1に戻されてしまう。そんなわけだから、Vから始めてもとくにハンデはない。

さあて、あとは発売を待つばかり。プレイできる日が楽しみだね！

Coming Soon!



ドラゴンスレイヤー レジェンド オブ ヒーローズ

第５章
妖しき光の塔

父の仇アクダムをやっと倒し、とりあえず悲願を達成したセリオス。しかし彼の旅はまだ終わってはいない。なぜ世界がモンスターに襲われたのか、その謎を解くために。

この章の主役はオレだぜ !!



大盗賊・ゲイル３世

《大盗賊ゲイル３世　プロフィール》
【出身】モレストン共和国のファンガスだ。
【身長】セリオス王子よっかは高いわな。
【体重】ソニアほどは……わ、冗談だ冗談！
【年齢】リュナンより若いぜ。25だ25！
【学歴】なんだそりゃ？　食いもんか？
【職業】ま、とりあえず「冒険者」だな。
【特技】盗み、鍵開け、忍びこみ、その他。

よろしく頼むぜ



●日本ファルコム☎0425-27-6501●PC88SR・VAシリーズ／8700円（税別）

海賊にも顔がきくぜ

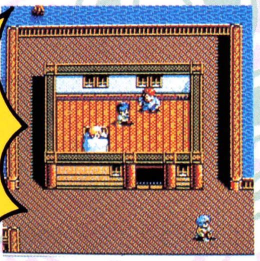


▲人が困ってんだから協力のひとつでもしろよ、こいつは

▼まー、たまには機嫌のひとつでもとってやらねーとな



一緒に旅なんかやってられっか！



▲ローの野郎に頭にきて、その場の勢いで飛び出しちまった

しかし結局……





オレさまの名セリフだ!!



ひかえおろう

▲ハリーさんがノッてくんなかったら浮いてたぜ、これ……



ばかじゃねーのか

▲アクダムよりアホがいやがった。世間ってのは広いもんだ……

お姫サマってのはどこに行っちまったんだ……

んなバカな

アクダムの野郎、ディーナ姫をさらって行った上に、砂漠に置きざりにして来たとか言ってやがった。でもってその姫サマは姫サマで、奴隷商人に連れ去られて売りとばされるし……！

あわててエメの町へ行ったら、奴隷商人はいねーし!! え、モレストン？　しょーがねーな、行ってみようぜ！



▲この話を聞いて、一時はラッキーとか思ったら……





「水晶の塔」?なんだそりゃ



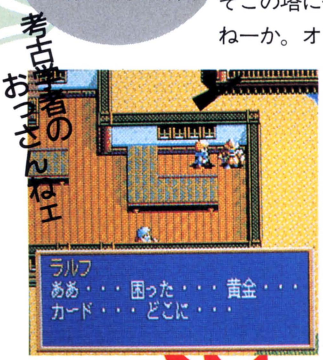
▲ふたり以上いると青白い光が恐怖！

リシェールまで来たと思ったら、姫サマはまた行っちまったあとだった。ったくもう、カンベンしてくれよなァ。でもってつぎのナスールで、ようやく商人のオヤジは見つけたんだ——ところがなァ、売られちまったあとだったんだ、これが！　や〜な予感はしてたんだがな……。

そういえば、なんか気になる話を小耳にはさんだよな。ん〜、「水晶の塔」だっけ？　そこの塔に化け物がいて、若い娘の生き血を吸ってるとかゆーじゃねーか。オレサマの推理ではな、こいつはアグニージャとかゆーヤツの手先だぜ。あん？　そんなことだれだってわかるって？　あーそーかよ、悪かったな！









▲見かけはキレイらしいがな





▲飛び回って悪寒をさそうんだぜ！





▲血を見ると攻撃力が上がる危ねーヤツ



イラスト／盛本康成



てれくせーけど「ゲイル3世」だ！



ラドアス

◀ダナム4で防御力を下げるヤツだ



岩石魔人

▲岩なんか投げんじゃねーよ！



会いたくねえヤツがいてよ…



おめーのことだくそじじい！



おうみんな、着いたぜ。ここがファンガスだ……けどなあ、気が進まねーなあ。――はいはい、行きゃいーんでしょ、行きゃ。

奥のでっかい屋敷に、姫サマはとらわれていたんだよな。この屋敷ってのが……。あーっ、出やがったなクソジジイ！　だからその「3世」はやめろってんだ!!　オレはおめーの後を継ぐなんて、ひと言も言っちゃいねーからな！

なに、「狼の口の宝を取ってきたら許す」って？　おう、そんなん楽勝よ。

んじゃみんな、ちょいと出かけてくるぜ。



スカルファング

▲インパスで攻撃力を上げるヤツ

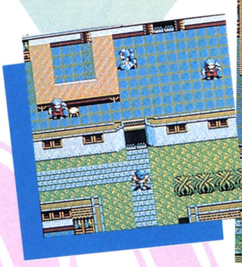
やったろーじゃねーか！



HELP！



いたいた





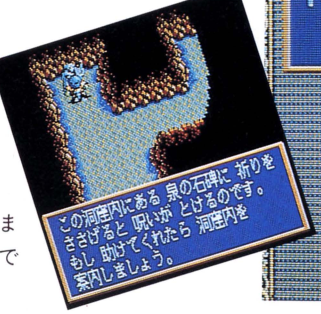


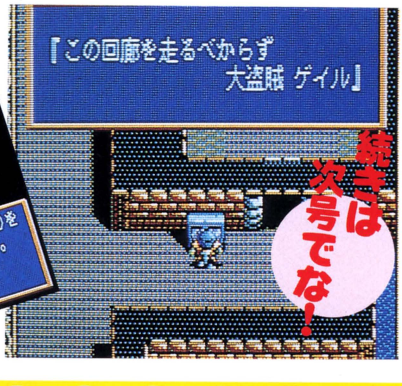
おまえにゃ取れんわい

狼の口のナゾに挑戦！

ジジイの言ってた宝を取りに、オレはひとりで洞窟へ入ったワケよ。いままで冒険してきた洞窟のデカサに比べりゃ、こんなのは耳の穴ぐらいのもんだけどな。でもあのクソジジイのことだ、どこにどんなシカケがあんのかわかったもんじゃねえ。ダテに「大盗賊」は名乗っちゃいねーってことだわな。

さてとこの洞窟は……ってところで余白がなくなっちまった。ま一宝はちゃんと持って帰っからよ、心配しねーで来月まで待っててくれよな。次号もオレがしきるぜ！





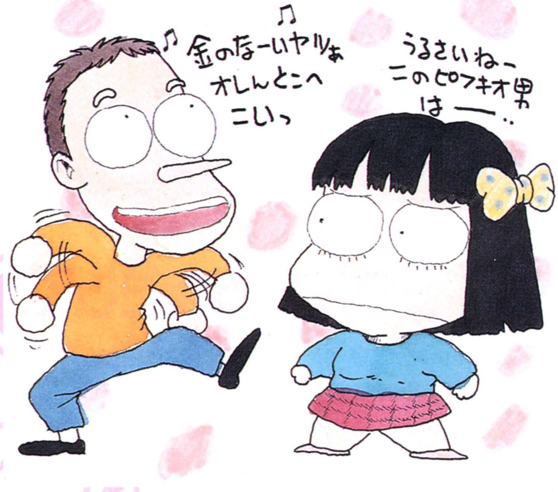
続きは次号でな！

特報!! ファルコムフェスティバル'90が3月26日にあるぞ。くわしくは207ページを見よ！

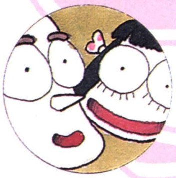
またまたあきれたコーナー

ビルとハル子の

ドラスレ屋



暖かい春がやってくるには、もう少し時間がかかりそうだけど、ビルとハル子のアタマのなかは、年中ポッカポカの寒さ知らず。そんなふたりがお送りする、異次元感覚（どんな感覚じゃ！）いっぱいの読者コーナー。さあ、今月もはじまるぞ！



ビル（以下㋪）：ハーイ、ビルです。ヘイ、おハルさん、ルック。『ドラスレⅥ』をクリアしたというメイルが、こんなにメニメニきてるよ。
ハル子（以下㋩）：こんにちは、ハル子です。みんな、冬休みの間にいっきに最後までプレイしたみたいね。3日で解いたっていう人もいるわ。
㋪：オー、ベリィファースト。ビックラコイタ、ヘヲコイタね。
㋩：でも、早解きのために寝る時間をけずったりするのは感心できないわね。
㋪：イエス。「ネルコハソダツ」ね。
㋩：言葉の使い方がちがうわよ！
㋪：オゥ、「サルモキカラオチル」ね。
㋩：それもちがうって！　あー、めまいがしそう……。



▲岡山県の輝羅さんの作品。セリオスたちの到着を待つソニアです

ドラスレ指南　激闘編

㋪：おハルさん、ドゥーユーノウ？　モンスターをビートしたときにゲットできるアイテムには、ショップでセルされてないアイテムもあるね。
㋩：ふっふっふ、これを見なさい。
㋪：ホワット？
㋩：茨城県の岡田克彦くんからの手紙よ。ほら、モンスターの落とすアイテムの一覧表。
㋪：オウ、スゴイね！　ビックリバコに、ピコハンマー……、アイドントノウなアイテムもあるね！
㋩：不完全な部分もあるけど、短期間にこれだけのデータを集めてくれた岡田くんの行動力に敬意を表して、道場破り賞を進呈します。ほかの皆さんも、役に立つ情報や㋮技をどんどん送ってきてくださいね。
㋪：カムカム、エブリバディね。ネクストマンスもネバーギブアップ！



▲敵キャラのなかには、店で売っていない役立ちアイテムを落とすヤツもいる

小説版「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」

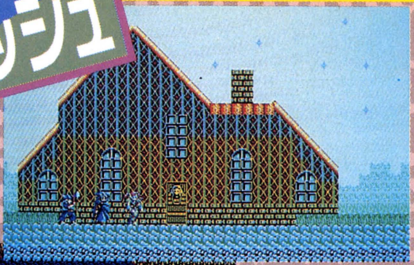
㋪：ハ〜イ、ナイス ツー ミー チュー、ノベルズヴァージョンのドラスレのホットニュースです……ウガ。
㋩：あなたがしゃべるとスペースなくなっちゃうでしょ。ええと、最新ニュース、今春〜初夏には角川スニーカー文庫から刊行される予定です♡



※代々木の「ファルコム・ショップ」に今月号のコンプを持って行けば『ドラゴン・スレイヤー』のポスター（定価500円）が、もれなくもらえるぞ!!

『追加シナリオVol.1』、『戦国ソーサリアン』、『ピラミッドソーサリアン』、『宇宙からの訪問者』そして『セレクテッドソーサリアン1～5』。5つもの追加シナリオ集が存在している『ソーサリアン』に、またひとつ新顔が登場したのだ！

ギルガメッシュ



ソーサリアン ニューシナリオ



セレクテッド

タケルからまたしてもソーサリアンが出るぞ！

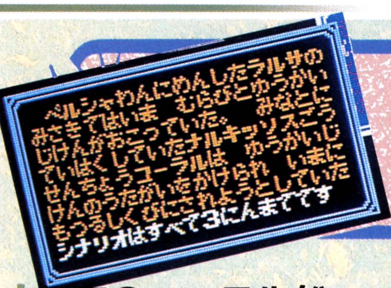
1987年末に88版で基本シナリオが発売されてから、すでに2年以上もたっている『ソーサリアン』。隆盛の移り変わりが激しいパソコンソフトとしては、信じられないような息の長いゲームだね。それもこれも、「ソーサリアンシステム」という、無限に追加シナリオをつくりだせる柔軟なシステムがあればこそ。値段が安く、しかも楽しい追加シナリオがつぎからつぎへと出るんだから、ユーザーにしてみればお買い得なゲームといえるよね。



追加シナリオといえばコンプティークでシナリオを募集した『セレクテッドソーサリアン』も好評で、いままでに4シナリオ分がすでに発売されているのは皆さんご存じのとおり。残りの6シナリオについても順調に開発が進んでいるので、楽しみに待っていてくださいませ！

ここで、ビッグニュース。『セレクテッド……』がまだ全部発売されてもいないのに、別の新シナリオが出てしまうのだ！ 今回のシナリオは『ギルガメッシュソーサリアン』というタイトルで、なかには5本のシナリオが入っているぞ。それぞれのシナリオは、シュメールという国をキーワードに繰り広げられていくんだけれど、最後のシナリオでは、なんとペンタウァの民の過去について語られちゃったりもするのだ。『ソーサリアン』のいままで語られなかった背景に興味を持っているみんな、こちらも要チェックだぜっ！

●ブラザー工業タケル事務局☎052-824-2493●PC98、PC88SR・VA／3500円（税込）／2月発売予定



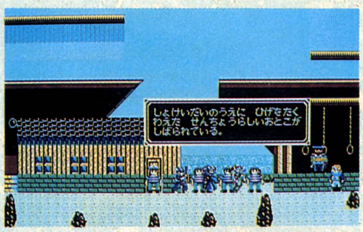
ギルガメッシュソーサリアン シナリオ2

二槽のナルキッソス

無実のコーラル船長を助け出せ！

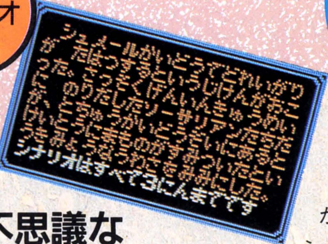
ラルサの港では村人誘拐事件が起こっていた。港に停泊していたナルキッソス号の船長コーラルに嫌疑の目が向けられ、いまにも処刑されそうになっていたが……。

コーラル船長の無実を証明するためにソーサリアンが探偵の役割をはたすというシナリオだ。崖の上にある廃墟や学校、そして向こう側にある入り江に浮かぶもう一槽（いっそう）のナルキッソス号と、さまざまな場所で手がかりを集めよう。なお、崖を登るには崖から垂れているロープを飛び移っていく必要があるんだけど、アクション性が高く、微妙なキー操作が要求されるぞ。



▲いままさに処刑されようとしているのが、ナルキッソス号船長のコーラル。ソーサリアンとしては、これを見逃すことはできないよね！

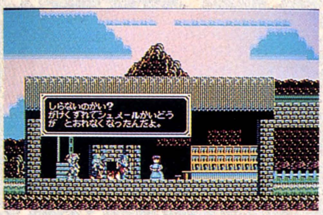
ギルガメッシュソーサリアン シナリオ1 双頭の魔犬



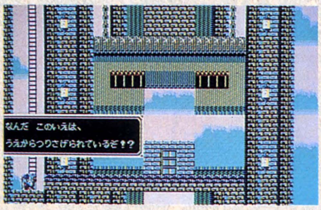
魔物が棲(す)む不思議な時計塔を調査せよ！

シュメール街道で多発している奴隷狩り。その原因究明のために旅立ったソーサリアンは、シュメール街道への道中で「街道沿いにある時計塔に魔物が出るらしい」というウワサを聞くが……。

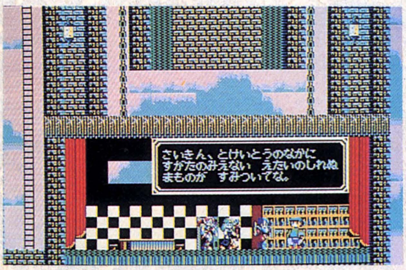
このシナリオは時計塔が舞台だけあって「時間」という概念が重要な位置をしめている。それというのも、この時計塔には自由に時間の流れを変える力があるからなんだ。当然、時間を進めすぎれば登場人物は年をとるし、逆にもどせば赤ちゃんになってしまうぞ。



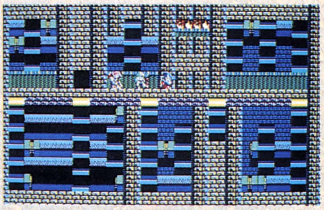
▲なんと、崖が崩れていて先に進めないとは！ いったいどうしたらいいのだろう？



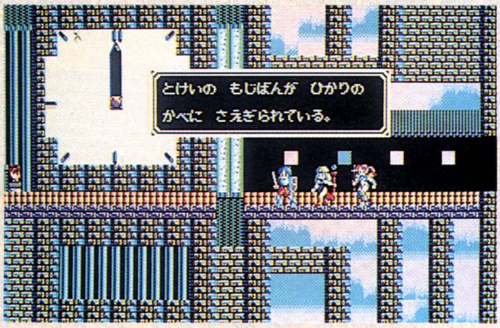
▲この家の人は、何を考えてこんなふうに家を建てたのだろうか？



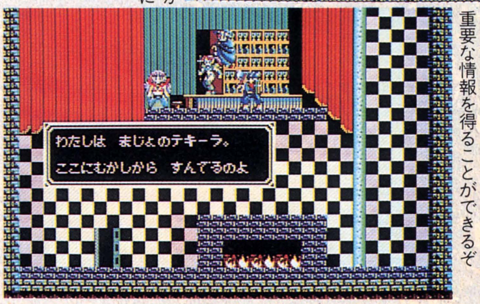
▲うーん、姿の見えないモンスターか。どうすれば退治することができるのだろう？



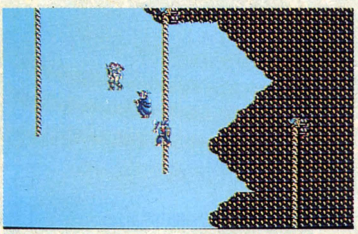
▶時計塔の内部。マップが複雑なので迷わないように



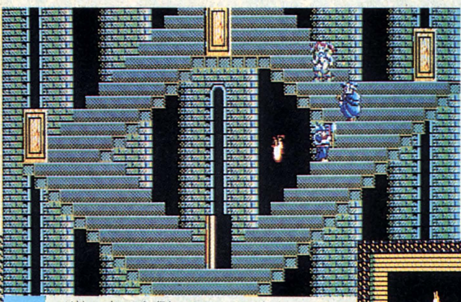
◀この時計を動かすことにより、世の中の時間も変わってしまうんだ



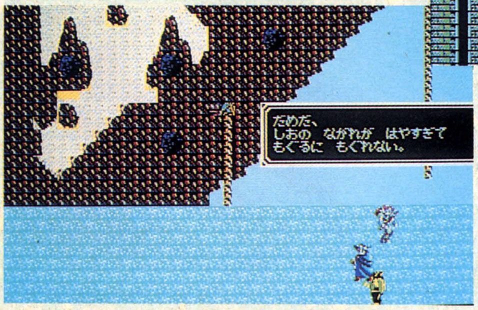
◀時計塔の奥深くに住んでいる魔女。重要な情報を得ることができるぞ



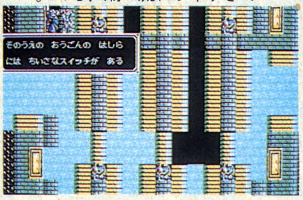
◀崖を登るには、このロープを伝っていくしか方法がない



◀廃墟のなかはこんなふう。エッシャーの絵を思い出させるね

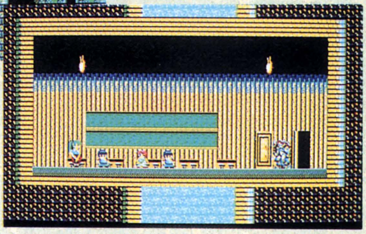


◀崖の向こう側へとやってきたソーサリアン。でも、潮の流れが早すぎて……



◀廃墟のなかを進んで行くと、こんな場所へと出てきた。黄金の柱についているスイッチは、いったい何のスイッチなんだろう？

▼学校。先生は「魔法のアイテム屋WIZ」のお姉さんだ。ただし、この教室までくるのはタイヘン！

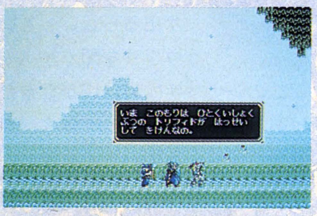


イラスト／盛本康成

ギルガメッシュソーサリアン シナリオ 3

白夜に消えた村人

へいわなドワーフたちのすむ イ
ヴァラードのむらが なにものかが
はなったトリフィドのむれに おそ
われ はいきょと かしてしまった
そのころ ひとりのエルフが い
きわかれた いもうとを さがして
このむらを おとずれていた・・・
シナリオはすべて3にんまでです



▲光が満ちている不思議な空間。この森のなかにドワーフの住む村がある

ドワーフの村を襲った人喰い植物を倒せ

ドワーフたちが住む平和なイヴァラード村が、人喰い植物のトリフィドの群れに襲われてしまった。どうやら何者かがわざとトリフィドを放ったらしいのだが……。

右ページの、ソーサリアンたちが森のなかにいる写真を見てもらえばわかるように、グラフィックに趣向が凝らされているのが印象的なシナリオ。もちろんストーリーや、登場人物（なぜかドワーフと一緒に住んでいる、エルフの少女ミントなど）も魅力がいっぱいなのだ。

ギルガメッシュソーサリアン シナリオ 4

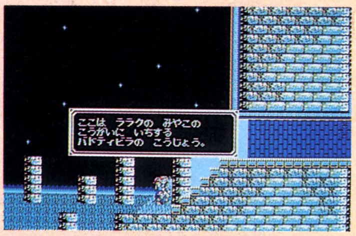
復讐の黒き勇者

はるかみなみのくにルドニアが
きかいまじんソドムとゴモラによっ
て ほろぼされた。その うわさを
みみにしたソーサリアンたちは
さっそく まじんがいるというバド
のようさいに しのびこむことにし
た。
シナリオはすべて3にんまでです

工場でソーサリアンが見たものは？

ララクの都の郊外にあるバドティビラの工場では、世界中から連れてこられたひとびとが強制的に働かされていた。この工場と、ルドニア国を滅ぼした魔神とは関係があるらしいのだが……。

工場内に仕掛けられたさまざまなトラップはソーサリアンたちの頭痛のタネだろう。しかし、タイトルにもある「復讐(ふくしゅう)の黒き勇者」が助けてくれるぞ。



▶ここが工場の入口。どんな事件が待っているのだろうか

ギルガメッシュソーサリアン シナリオ 5

呪われたペンタウアの悲劇

ついにシュメールこくおうディン
ギルのきょじょうに たどりついた
ソーサリアンたち。
しかし、かれらは そこで シュ
メールと ペンタウアの ための
ろわれた かこを しることにな
る。
シナリオはすべて3にんまでです



▲やっとの思いで、シュメール王国ディンギル王の居城へとたどりついたソーサリアンたち。彼らを待ち受けているのはどんな運命なのか？　また、無事にペンタウアへ帰ることができるのだろうか？

ペンタウアの過去がいま、明かされる！

シュメール国の国王であるディンギルの城へとやってきたソーサリアン。いままでにこの国で起こった事件について、その真実がついに語られるのだ！

最後のシナリオだけあって、ゲームのなかのイベントもじつにさまざま。城に入るのに、近くのマンホールから石油で満たされた地下通路を通っていく、なんてのは序の口。自分で装置を操作してワープしたり、水の汲み上げ機を使って高い塔へ忍びこんだりと、ソーサリアンたちも大活躍するぞ。

はたして、シュメール国王の真意とは？　また、シュメールが、どうペンタウアの過去と関わっているのか？　それはプレイしてみてのお楽しみ！



▲朝も夜も明るいイヴァラード。白夜にも似ているが、この明るさはここならではのもの

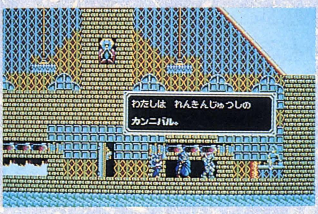


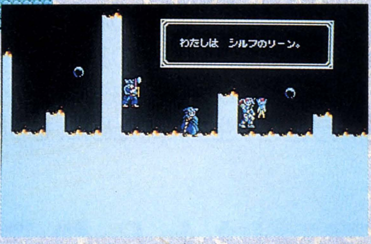
▲村を襲ったトリフィドは人喰い植物。毒まで持っているので始末におえない



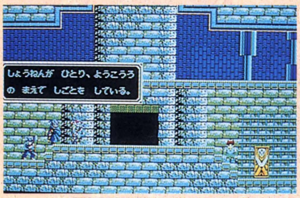
▶画面全体に森がある、いままでには見られなかった絵の演出だ

▼謎の錬金術師、カンニバル。彼は敵なのか？ それとも味方なのか？

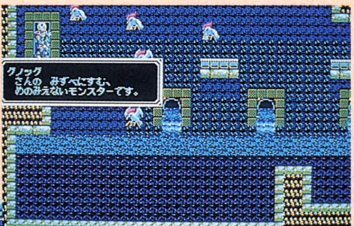




▲不思議な世界へと飛ばされてしまったソーサリアンは、そこでシルフ（妖精）のリーンと出会う

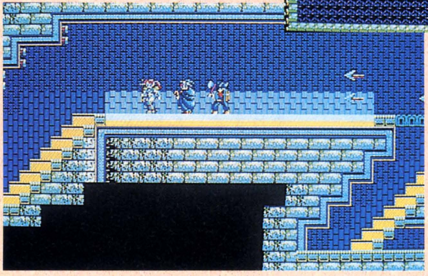


◀溶鉱炉で、どんな金属を溶かしているのかな？



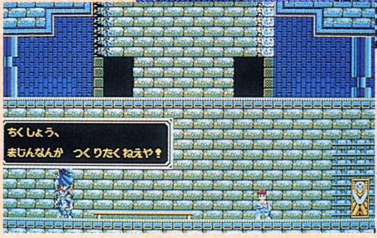


▲この湖は、酸でできていた！ こんなところから早く抜け出そう

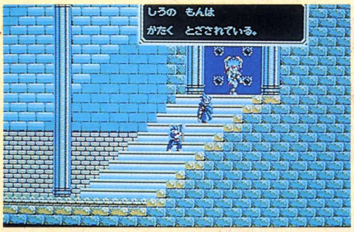


▶工場内にしかけられているトラップ。薄い色のついた場所を通ると、壁から矢が飛んでくるので注意！

▲水のあるところには、たいていこのモンスターがいる。でもそんなに怖がらなくてもいい



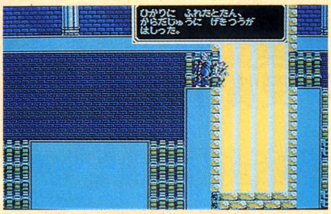
◀工場でつくられる魔神？ もしかして、ロボット兵器のことなのか⁉

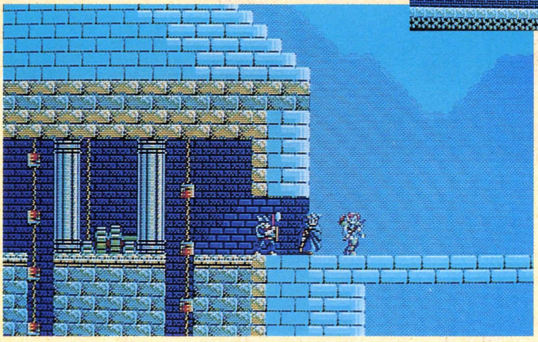


◀門のなかに入ることができない。どうしたらいい？



▼光に触れたらダメージを受けてしまった。どうやら左にある６つのバルブによって、光の強さを調節できるようなのだが……





▲地下通路のところどころに書かれている謎のメッセージ。どういうことだろう

◀水の汲み上げ機を利用して、高い塔へと忍びこんだソーサリアン。ここには何があるのだろう？

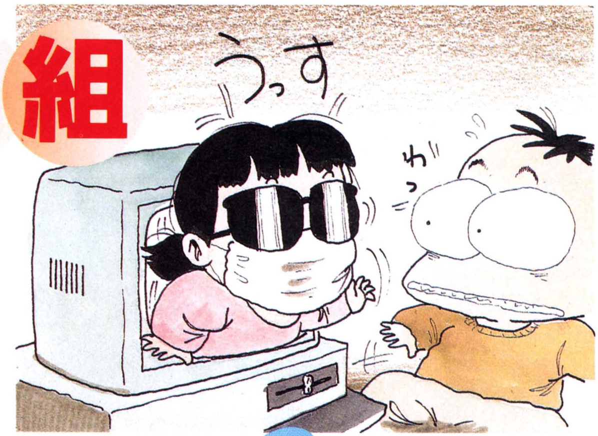


◀空中に浮かんでいる謎の家。この扉を開けるカギは、どこにある？

KEIKO組

ケーコぐみ・ソーサリアン班

追加シナリオの働きが活発になってきた今日このごろ。ケーコ組の方も、みんなで盛り上がっていこうね！　そうそう、受験生のみんな、ラストスパートがんばってね。ゲームでおもいっきり遊ぶことができるバラ色の学生生活のために、もうひとふんばり！



まずはセレクテッド ソーサリアン2情報から…

今月も『セレクテッドソーサリアン』情報からいきまーす！

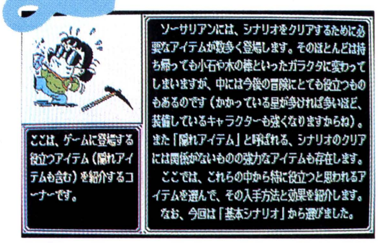
この『2』でも「ソーサリアンファンクラブ」は健在です。本誌のケーコ組同様、皆さんからいただいたお便りやイラストを紹介しています（もちろん、ケーコのコメント付きだよ！）。とくに今回は「どんなイラストが掲載されやすいか？」なんてことについてくわしく説明していますから、皆さんも参考にしてくださいね♡



▲これが『2』のタイトル画面です。『1』のときから、ちょっぴりイメージチェンジしたんだけれど、どう？

前号で好評だった「魔法リスト」は今回お休み。第2弾をやるかどうかは、皆さんのお便り次第です。「この魔法のつくり方を教えて！」なんてお便りが多かったら、また復活するかもしれませんよ。

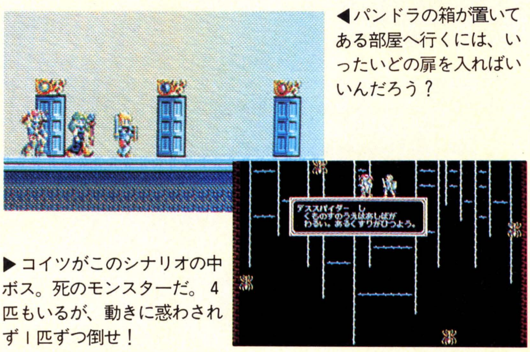
そのかわりに、今号には「アイテムリスト」が付いています。これは、冒険中に手に入れることができる役立つアイテム（シナリオクリアに必要なものだけでなく、隠れアイテムも含まれます）を紹介するコーナーです。かかっている星や魔法はいうにおよばず、その入手方法までキチンと紹介してます。こちらの方は『3』でも引き続いて紹介する予定ですので、楽しみに待っていてくださいね！



▲「アイテムリスト」です。冒険に役立つアイテムを18個、紹介しています！

2に入っているシナリオの方もちょっぴり紹介しちゃいますね♡

荒俣賞受賞作品　パンドラの箱
PANDORA NO HAKO



◀パンドラの箱が置いてある部屋へ行くには、いったいどの扉を入ればいいんだろう？

▶コイツがこのシナリオの中ボス。死のモンスターだ。4匹もいるが、動きに惑わされず1匹ずつ倒せ！

谷山賞受賞作品　灼熱のワナ
SHAKUNETSU NO WANA



◀村長の頼みを引き受けるソーサリアン。外にはマグマボイアルドのおかげで焼けてしまった家があるぞ

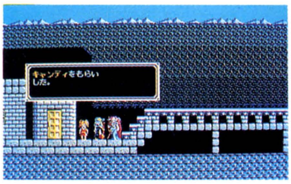
▶これが溶岩から生まれたマグマボイアルド。冷たい武器か、とても熱い武器でないと倒せない

特集 史上最強のRPG

お待たせ！ セレクテッド ソーサリアン1からの隠れアイテム情報だよ！

▶愛知県・片幸里くん

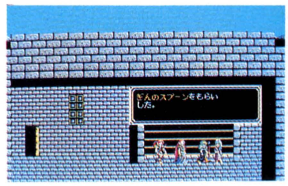
それではさっそく紹介していきましょう。どちらも『銀の灯が消えた街』からの隠れアイテムです。
「キャンディ」は、シナリオをクリアした後でミューリア（家の外で泣いていた女の子）に話しかければもらえます。また、同じように銀細工屋の主人からは「銀のスプーン」がもらえるぞ。くわしいデータは、下の写真を見てね♡



▲ゲームをクリアしたら、ミューリアのところへ行こう



▲するとHEALの魔法がかかっている「キャンディ」がもらえるぞ



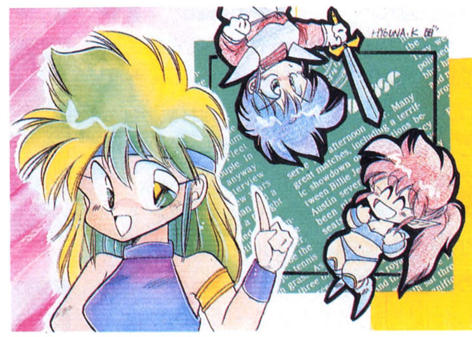
▲「キャンディ」同様、ゲームをクリアしてから会いに行こう

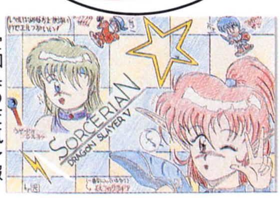


▲すると「銀のスプーン」が。ユビワなんだよね、このスプーン（笑）

情報&イラストコーナー♡

皆さん、毎月たくさんのお便りありがとうございます！　今月紹介するのは、東京都の伊藤建くんからの情報です。「ユーティリティー」では薬にも魔法をかけてもらえるのはみんなも知っているよね？　そこで、EXITの魔法をかけてもらうと……なんと、薬を失わずに何度でも使えちゃうのだ。伊藤くんは「キ〇ラのつばさ」とか「ウイング」なんて名前をつけているんだって。ワザ以上にネーミングが笑えるよね。


▲大阪府のきさらぎ・氷菜さん。とってもオシャレなイラストですね。なんていうか「のーてんき」っていう表現がピッタリの（ゴメン）エルフがかわいいな（もちろん他のふたりも）♡



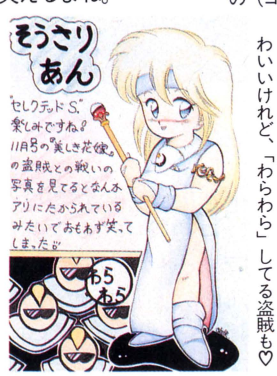
▶愛知県の天気予報くん。人気者のエルフです



◀東京都の竜田彦十郎くん。この幸せが永遠に続いたらよかったのに…



◀愛知県のオルムーくん。ソーサリアン最大の試練…でしょうね



◀大阪府の月無夜くん。女性ウィザードもかわいいけれど、「わらわら」してる盗賊も♡

お便り待っていまーす

ケーコ組では『ソーサリアン』に関する情報やイラストを大募集中です。どしどし投稿してくださいね！
あて先：〒102 東京都千代田区九段南4−7−16 市ケ谷ＫＴビル コンプティーク編集部 KEIKO組ソーサリアン班係

コミックス版ソーサリアンニュース



「盗賊達の塔」490円〔税込〕角川書店刊

大好評♡ドラゴンコミックス版ソーサリアンシリーズ（ううっ、長い！）、第8弾は「盗賊達の塔」。2月5日に発売されたばかりのホカホカの新刊だ。
久保田真二先生の描くペンタウァ世界は、いままでとひと味ちがう雰囲気。軍の内部や魔法学院のディテールなど、不思議なリアリティーに満ちているのだ。
さて、続刊予定をお知らせすると、9巻「氷の洞窟」（河本ひろし）が3月5日、10巻「呪われたクィーンマリー号」（吉富昭仁）が4月初め刊行予定。お楽しみに。

第8弾「盗賊達の塔」2月5日発売!!



Rune-Worth

Rune Worth, it has the world of the boundry between lightness and darkness. Everything had been born there and then flourished and died there.

黒衣の貴公子

『ルーンワース』は奥が深いゲーム。プレイするひとによってストーリーが変わり、いちど終えても別のやりかたでまたプレイする楽しみがある。先月の付録に続き、今月も一例としてのリプレイをご紹介しよう。読んで得するコラムもあるぞ！

さらわれたミリムはいずこ？

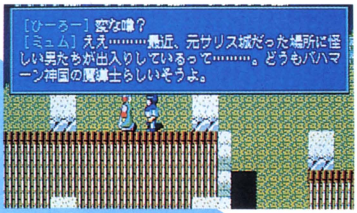
サイアの姫ミリムが成人の儀式のさなか、暗黒魔術団の団長レシェル・カロスにさらわれた。思い起こせば、そもそもわたしとミリムの出会いは最初の誘拐未遂事件だった。あのときは、私の持っていた秘風剣サータルスとミリムの秘地剣ネイフェル、ふたつの剣の不思議な力でなんとか助かったが、わたしは危うくレシェル・カロスに殺されかけたのだ。それだけでも奴はにくき敵。だが、そのあと戻ったわが家、ザノバ砦で、奴が父とわが山賊団を惨殺したことを知るにいたり、絶対に許せない仇敵となった。

ミリム。彼女は顔こそかわいいが、女だてらに剣を振るい、酒を飲めば大暴れする、とんでもないお姫さま。あの出会い以来つきまとわれ、振りまわされ、やっと彼女をサイア王に返したときはホッとした。だが、さらわれたとなると気になる。しかも彼女を探すこと、それはそのまま親のかたき探し。

わたしはまず、あちこちの町で噂を集めた。どうやら奴らは不気味な邪宗の国バハマーンの手先らしい。またミリムばかりでなく、各地から若い娘がリファニアに連れ去られていた。わたしはテネーベからリファニアへ向かおうとしたが、通行証がなくてはだめだと門前払い。悩んだあげくエリースレムにおもむいた。リファニアはここから湖をへだてて、すぐ目と鼻の先。湖を渡れさえすれば……。だが、その方法が見つからない。

わたしは湖にとび出た展望台で、はるか対岸の灯を見ながら思い悩んでいた。と、突然目の前にひとりの美女が現れた。湖上に浮かんだ、そのひとは妖精エリース。わたしがサイア王から預かったミリムの持ち物、エリースの首飾りのかつての持ち主だ。彼女はわたしの悩みを聞くと、不思議な力で一気にリファニアへと運んでくれた。

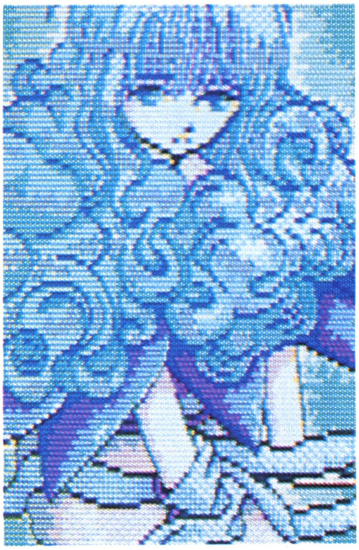








町から町へ噂を聞き歩くと……



▲伝説の美女、エリース。主人公が誰とかの子孫だとか、なにやら気になることをいっていたぞー

道路はアウト！



▲リファニアへの門では通行証チェックがあった

●T&Eソフト ☎052-773-7770 ●PC8801SR、MSX2／9800円

ミリムをうばい返せ！



謎の剣発見！

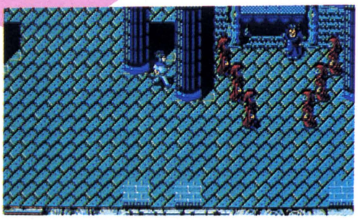
▲ある部屋に入ると、なにやらキラリと光るものが見えた。手にとってみると、おや、これは……？

リファニアに着いたのは夜。わたしは宿(やど)に泊まると、翌日、この町でまた噂を聞いて歩いた。その結果、サリス城跡でなにか行われているらしいことがわかった。

サリス、かつてはサイアと並び、この地で最古の歴史を誇った王国だった。17年前バハマーン神国の突然の侵攻によって滅ぼされ、城跡(しろあと)はいまもその傷跡をそのままに、無惨な姿をさらしている。先日、テネーベで会ったペルレス（わが父の山賊団の一員）の妻の話を信じれば、わたしはこのサリスの王子。おもわず感慨にふけりながら、くずれかけた城跡に入った。中に入ってすぐ、見つけたのが謎の剣。おや、どこかで見たような……。なおも中を探し歩くと宝箱がたくさん見つかった。だが、ひとつだけ魔法のカギがかかったものがあり、呪文を唱(とな)えて開けようとすると……ひえっ！ なんと破門されて魔法が使えなくなっていた。まいった。ここは邪宗の地。教会に行って神に謝ることもできない。もっとまめに教会で祈りを捧げておけばよかった。反省しても遅い。

しかし、宝はいろいろあれど、ミリムやレシェル・カロスの姿はどこにもない。悩み、また町をさ迷ううちに夜もふけた。そうだ！ 邪宗のものなら、夜に活動しているかもしれない。再びサリス城跡に入ると……いた！ 祭壇の前にミリムがいけにえとして祭られ、怪しい一団がなにやら儀式のまっ最中。そのただなかにふみ込んでいくと、レシェル・カロスが立ちはだかった。戦いだー！ ザコどもは避け、ひたすら奴をねらい、ついにわたしの剣が奴の面を断ち割った。と、奴は気になる捨てゼリフを残し、祭壇の炎の中へ。同時に建物が揺れはじめた。わたしはミリムのものとわかった謎の剣を彼女に返し、彼女をかつぎ、脱出をしようとしたが足元で床がくずれ、まっさかさま……。

ミリムを見つけた！

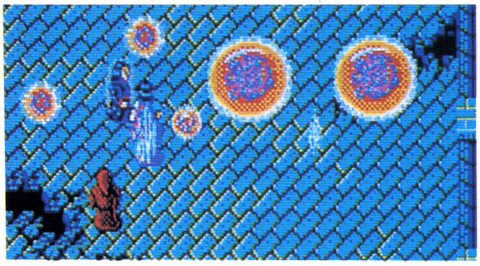


▲祭壇の前に並んでいるのは、黒衣を着た邪宗の団。こら、てめえら、ミリムになにをしやがる！



▲でたな、レシェル・カロス！ 冗談じゃない、ミリムをいけにえになど、誰がさせるものかあ！

戦闘だー！



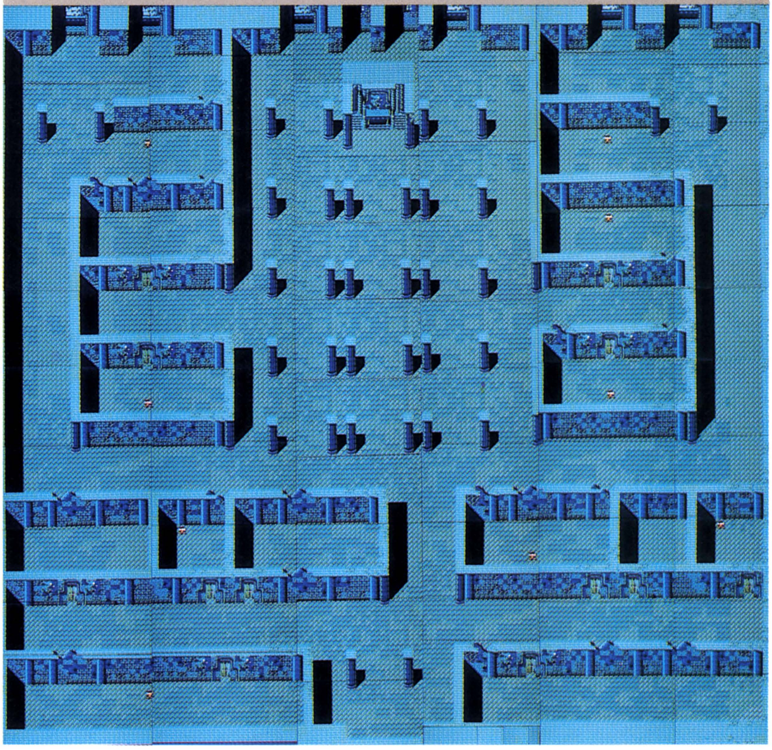
▲魔力パワーの攻撃がビシビシ効くー！ うーん、薬をしこたま買いこんでおいてよかったぜ

ミリムは取り返したが……

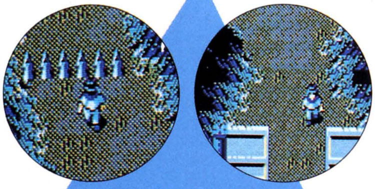


▲サリス城跡に大地震？ もともとボロボロだった建物の柱が、床がどんどんくずれていってしまう

サリス城跡



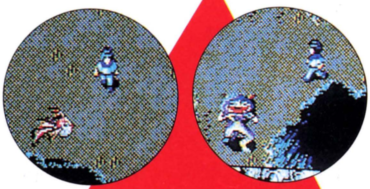
落ちたところは地下迷路だった



▲全身を刺しつらぬくぶっとい針にご用心

▲運動神経のないひとにはつらいトビラ

恐怖のワナ



▲姿はかわいいが、攻撃はやっかいな敵

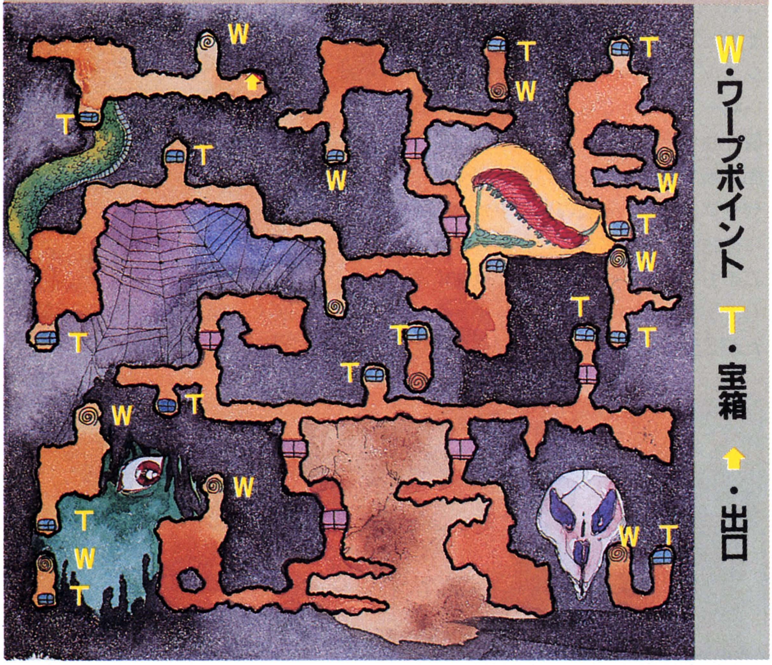
▲歩く姿がなんともトボケた野郎だぜ

モンスターズ

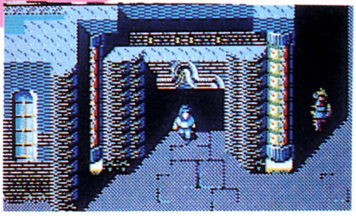
ここはどこ？　わたしはだれ？　なんてやってる場合じゃないぜ。のんびりしてるとモンスターがゾロゾロ寄ってくる。とりあえず逃げ歩くうちに宝箱を見つけ、開けると中には水蓮(すいれん)の鈴。これを振ると、周辺探索の魔術セペスマイダを使ったときと同じようにダンジョンの様子がわかる。どうやら出口はあるらしい。よかった、ほっとしたぜ。大ボスを倒さないと出口が開かないタイプのダンジョンだったら、たーいへん。ミリムというお荷物を抱えたまま、そんな戦いはできない。

しかし、ザコでもモンスターはモンスター。金魚みたいなかわいい姿をしながら、近くを通ると泡のようなものを吹き出して攻撃してくる奴がにくい。さらに、ところどころでは地面から鉄の針が出てくるし、鋼鉄のトビラはタイミングを計って通り抜けないと、はさまれてしまう。周囲に注意しながら歩いていると、やっと上への階段発見！

リファニアのダンジョン



出たところは？



▲おや？　ここはコントラバルだって？　なーんとあのダンジョンはとなりの町につながっていたのだ

極道クンの裏道人生講座



にゃはは、今月から俺さまがキミたちに楽しい裏の世界を紹介してやるぜい。

まじめな正統派主人公がエリースレムの湖で深刻なツラして悩んでた頃、オレはウェルトリアで海賊どもの尻を叩いて、コントラバルへと船を出させた。うーむ、持つべきものは友。俺もサリス城跡までは行ったんだが、謎の剣を見つけたあと、敵がいねえもんでさっさと引きあげちまったい。ザノバの砦でコリノ老に剣を見せ、サイア王家に伝わるものといわれて、ようやくミリムのものだと思い出した。ついでにサリス王に見せたら絶句し、ミリムは？　という、うらめしい目つき。

えーい、夜にも城跡(しろあと)をたずねてみるなんて、思いついてもめんどくさかったんでい！　しょうがなく、作者のよびかぱの首をしめ、ただで手早く時間を経たせる方法を聞いてきたぜ。店に出入りしてると時間が早く経つってさ。



イラスト／迎　夏生

ダンジョンからは脱出したものの……

ここから出させてくれー



▲ほんと、うるさい国だなあ。入るのにも出るのにも通行証が必要だなんて！　ああ、めんどい！

ミリムを早くサイアに連れていってやりたいと思ったのだが、そうは問屋がおろさなかった。コントラバルから出るのにも通行証がいる。ミリムをかかえ、町をさまよい歩いていると、へんな奴にぶつかっちまった。おまえらみたいなしろうとに観光気分でうろつかれると商売の邪魔だから、とっとと偽通行証でも手に入れて出ていけだと。ほー、そんなものがあるのか。これはいいことを聞いた。さっそくよろず屋へ行くと、そういうやばい話は夜でないと……だってさ。うーん、確かにそりゃそうだ。裏商売の奴がいうことにも一理ある。

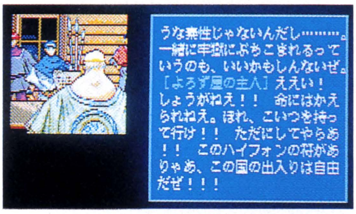
夜がふけるまでしばし観光しよう。兵士の話では女王オールマムの親衛隊は美形のものに限られているらしい。ウへ、美少年好みのオバタリアンなのか。いやだねえ。しかも、サイア王国とドンパチまで始めようという野心家。この世界にはかわいげのある女がいないのか⁉

わたしもきげんが悪くなると、つい山賊の中で育った地が出てしまう。よろず屋が偽通行証に高い金額をふっかけてきたときは、お上品なわたしもゆすりなどという下品なことをしてしまった。ま、ともかくこうして、無事コントラバルを脱出、一路サイアへ。あとは感激の対面！

通行証がほしー

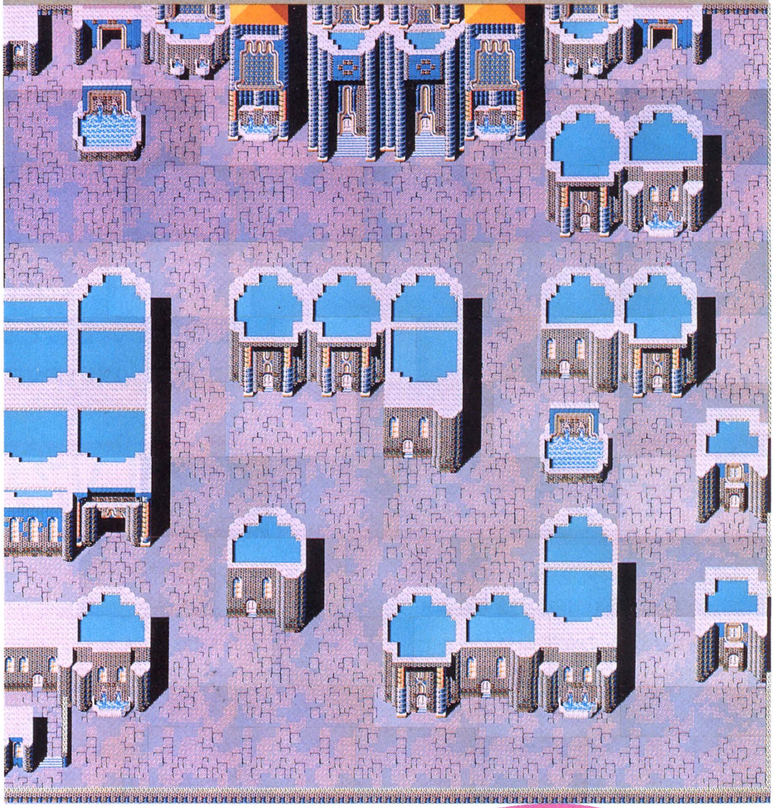


▲おっさん、態度はでかくて腹がたつけど、なかなかうれしい話を聞かせてくれるじゃないかあ



▲いいんだぜ、ただで偽通行証をくれないのなら、こっちも考えがある。衛兵にいいつけちゃうぞー

コントラバルの町

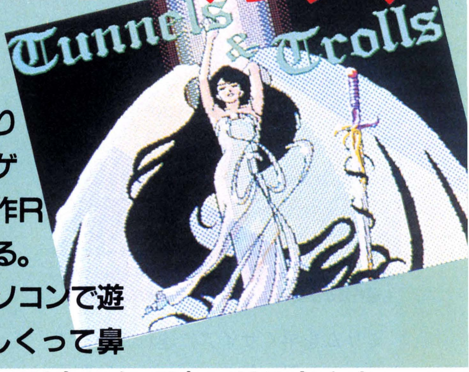


ミリムと父王の感激の再会





トンネルズ&トロールズ



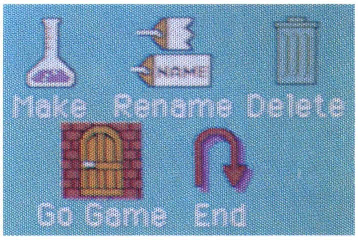
トンネルズったって、あの仮面のりだーのことじゃない(ったりめーだろっ)。ボードゲーム史上に残る超傑作RPGの名前なのである。その『T&T』が、パソコンで遊べるとは……。うれしくって鼻血のひとつもでそうではないか。それではみなさま、『T&T』の世界へご案内しましょう。レッツゴー！

ボードゲームの名作が、ついにパソコンに登場！

●スタークラフト☎03-988-2988●PC98、PC88SR/9800円(税別)/もうすぐ発売!!

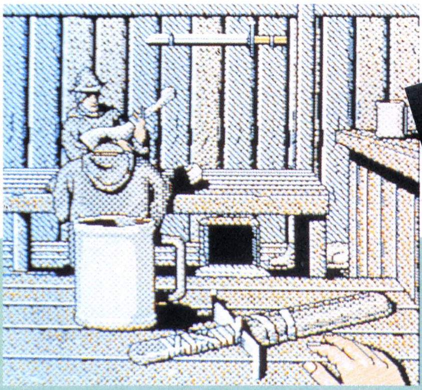
ここはドラゴン大陸。かつては大魔術師カザンのもとに栄華を誇った一大帝国だったが、死の女王レロトラーとの長い戦いの末、彼女の統治のもとに人間とモンスターが共存する不穏な地と化してしまった。……そんな物語をリュート片手に吟遊詩人が歌う、長いプロローグ（ほんっとに長い！）のあと、いよいよ『Ｔ＆Ｔ』の冒険は始まるのである。

この国に生息するのは、オークをはじめとするモンスターたちと、エルフやドワーフ、ホビットといったファンタジーゲームではおなじみの種族たち、そして、もちろん人間たちだ。われわれ冒険者たちはともかく、善良でか弱い一般市民たちは、こんなモンスターがウヨウヨしている国で、よくも生きながらえているもんである。ここだけの話だが、私の作ったパーティなんぞは、町の外へ一歩出ただけで野犬の群れに襲われ、さんざんな目にあったのだ。武装した戦士ふたりにローグと魔術師を従えたパーティでさえこのザマなのに、町の人びとは今日も元気に暮らしている。彼らは町の外に出ないのだろーか、それとも、じつはムチャクチャ強かったりするのだろーか？　とにかく謎に包まれた国ではある！

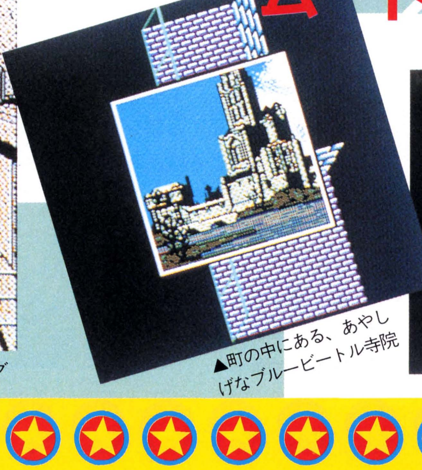


▲アイコン式のコマンドだから、とてもわかりやすく操作しやすい。うれしい配慮だね！

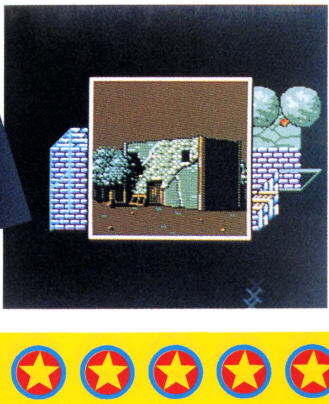
グラフィックもムードも満点なのだ



▲吟遊詩人がリュートの音にあわせて語るプロローグ



▲町の中にある、あやしげなブルービートル寺院



◀オークたちが住んでるらしい、不気味な家。入るべきか、入らざるべきか？

まず手はじめに、レッツ・メイク・キャラクターだ!!

さて、冒険に出かける前に、まずはキャラクターを作らなくちゃである。人間、エルフ、ドワーフ、ホビットの男女の中からお好きなタイプを選び、さらに能力値によって戦士、魔術師、ローグ（盗賊）の3つの職業を選ぶ。おもしろいのは、各タイプに2種類ずつ肖像グラフィックがあって、好きなほうを選べること。たとえば人間の女なら、キリッと髪をまとめた知的美人タイプか、ワンレンのイケイケねーちゃんタイプか、あんたの好みのほうを連れていきなさい、とゆーシステムである。それにしても、ヒゲのはえたドワーフの女やツルッパゲのホビットの女には、絶句させられたぞ。



◀やはり私は、左の好青年風を選びたい

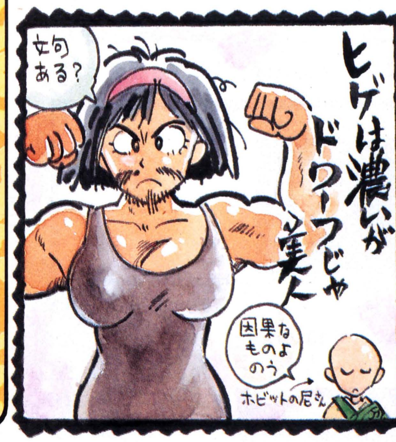
◀右のワンレンボディコン娘がいいやね

◀右のヤツの頭、ヤマトタケルみたいだ

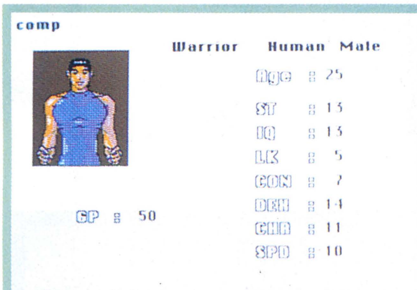
◀左のロングヘアをぜひ指名したいのだ

◀クツ屋のオヤジみたいなハゲ頭に一票

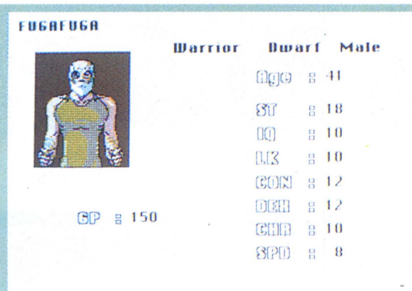
◀ツルツルのハゲ頭がチャームポイント



で、できあがったのがコレ。地上最強(?)のパーティだ！



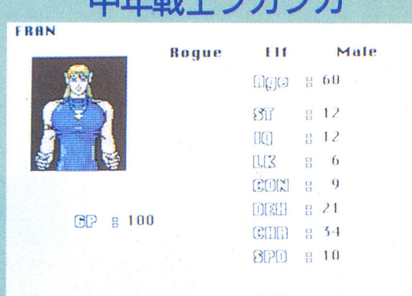
アンラッキー戦士コンプ



中年戦士フガフガ



ボディコン魔術師ルビー



二枚目ローグ・フラン

こーして私の作ったパーティが、この4人である。ご紹介しましょう、まずリーダーは幸運度の異常に低い戦士コンプ（ああ、すでに不吉な予感）、見かけも性格も、みょうにオジンくさいドワーフ戦士フガフガ、ワンレンボディコンのミーハー魔術師ルビー、そして二枚目ローグはエルフのフランくんである。

このメンバーを見るかぎり、コンプはルビーにひそかに下心を抱いており、ルビーはフランに夢中、フランは女より金のことで頭がいっぱい、とゆー魔のバミューダ三角関係が容易に推測されよう。ただひとり、オジンのフガフガだけは、故郷に残してきたヒゲのある魅力的な妻に一途にホレているのであった。

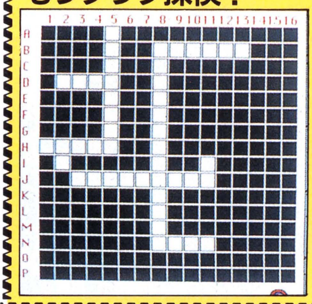
イラスト／赤井孝美

出発点はガルの町。旅の準備を整えなくちゃだ

めでたくパーティが完成したら（もちろん、ひとりで出発してもいいんだけど）、いよいよガルの町でショッピングだ。武器や食料はもちろん、馬や宝石の店まであるガルの町は、すご〜く広い。さっそく、なにがなんだかわからなくなった方向音痴の戦士コンプであったが、『Ｔ＆Ｔ』特製オートマップに助けられ、パーティはにぎやかに町を練り歩く。オートマップってのは、自分がいままで歩いてきた道がマップになっていく、とゆーすぐれた機能。これさえあれば迷子にならないぞ！

とりあえず、まずは武器と食糧だわな。だが、パーティは全員ビンボである。こりゃ慎重に買物しないとな。イジきたないフガフガが食料品屋でネバるのをなだめすかし、武器屋で１時間も試着を繰り返すルビーをイライラして待ち、なんとか買物を終了。そのあとで寄った冒険家ギルドと魔術師のギルドで、さっそくメンバーチェンジをしたくなったコンプであった。だが、せっかく集まった仲間だからと自分を説得し、コンプの受難の旅は続く……。

オートマップで方向オンチもラクラク探検！



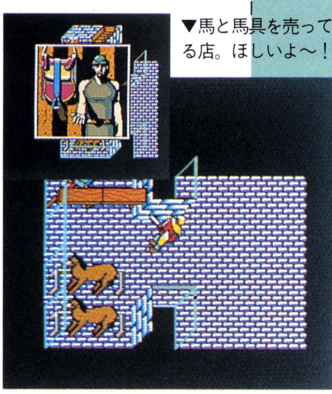
◀自分が歩いた分だけマップが自動的に完成するオートマップ機能。便利

町の中はひろいぜよ！波止場もあれば穴もある！



▲これがガルの町の中。夜は、ほとんどの店が閉まってしまう。買物は、やっぱ昼間だね

馬だって売ってる!!



▼馬と馬具を売っている店。ほしいよ〜！

波止場で物想い



◀町のはずれの船着場でマドロス気分のコンプ。ギターを持ってくりゃよかった

謎の寺院に潜入！



◀祭壇には不気味な黄金虫の像。近づいたとたんに落とし穴！

冒険者との出会い



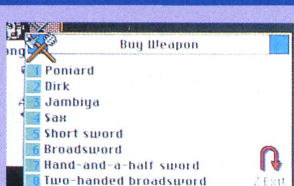
▲冒険者ギルドで出会ったＮＰＣを仲間に加えたり、メンバーチェンジもできる

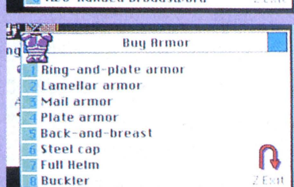
武器屋でショッピング

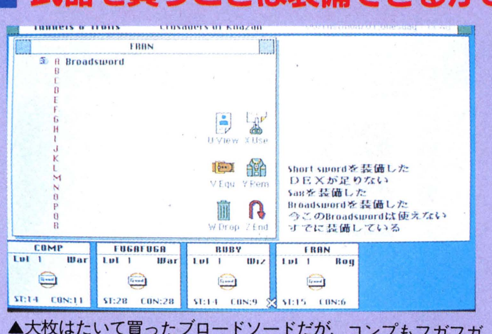


◀武器と防具を売る店。金と力量と相談しながら、豊富な品揃えの中から、選んでいく

ひとことアドバイス！ 武器を買うときは装備できるかどうかに気をつけて！







▲大枚はたいて買ったブロードソードだが、コンプもフガフガも装備できず！　うわ〜んもったいないよぉ！　こんな事態になる前に、ちゃんと基礎知識つけときましょーね、ホント！

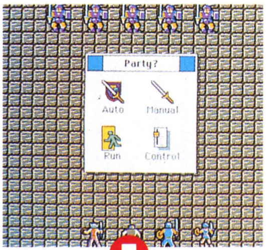
このゲームでは、体力や素早さの数値によって、装備できる武器とできない武器がある。店の人は何もいってくれないから、買ったあとでだれも装備できない、とゆー悲惨な事態におちいることもあるのだ。ただでさえ金がないのに、じょーだんじゃないぜ！　テーブルトークの『Ｔ＆Ｔ』のルールブックを読んで研究しておくと、ひじょーに助かるのである。

お、戦闘だ！ はやくもパーティは絶滅の危機!?

パーティがトコトコと歩いていると、ふいに何人かのオークがあらわれた。だがヤツらは、われわれに気づかずに、なんかあやしげな家の中に姿を消したぞ。さあ、どーする!?

「いいじゃない、ほっときましょーよ」とルビー。買ったばかりの武具をよごしたくないのぉ、とゆー気持ちが見え見えである。んなコトで冒険者がつとまるかぁ！ とばかりに鼻息を荒くするフガフガ。フランは「ボロい家だな。宝箱はなさそーだ」とカタチのいい眉をひそめる。だが。とりあえず中に入ることにした一行は、そこで戦士の一団と出会った。「われわれといっしょにオーク退治をしてくれないか？」という彼らに、つい「いいっすよ」と答えてしまった、人のいい戦士コンプ。これが不幸のはじめでしょーか。

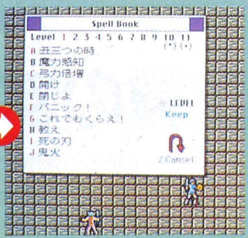
だが、一度やると決めた以上、イヤもおうもない。いよいよオークたちとの戦闘に突入だ！ まずはコンプの攻撃、アチョアチョ～、あれっ当たらない！ やっぱアンラッキーなヤツってダメなのかな、と思った瞬間、コンプにとって最大の不幸がやってきたのだ！ なんと魔術師ルビーが考えもなく背後から放った火の玉が、コンプを直撃したのである!! 「うそ～、やだ～、ごめんなさ～い」というルビーの悲鳴を聞きつつ、バッタリと倒れたコンプ。くそぉ、あの女～、と薄れゆく意識の中で歯ぎしりした彼であった。勇者コンプよ、安らかに眠れ……。いっぽうコンプを葬ったルビーは、パニック状態で右往左往するうちに、オークの一撃を受けてあっさり昏倒。続いてフランも倒れ、残ったフガフガが大奮闘のすえ、オークを一掃したのであった。ひえぇ～、悲惨！



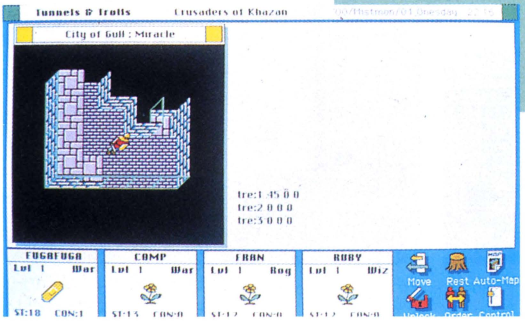
◀オーク出現！ まずは行動の選択だ。オートモードもあるよ！



◀両軍いり乱れての混戦状態。相手は魔法も使えるぞ。油断禁物だ



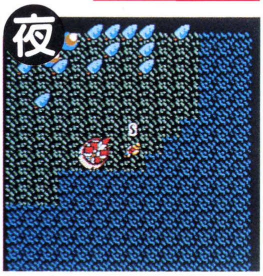
▲魔術師ルビーの使える魔法。とりあえず「これでもくらえ」攻撃！



◀画面下のステイタス表示に注目。死者には花がたむけられるのだ。悲しい……

そして町の外へ……前途多難の旅は続く!!







ひ～、まいった。だが、とりあえず復活したパーティは、こりずに旅を続けることにした。ルビーも反省してることだしな。んなワケで町の外へと出かけた一行。彼らの前途に幸あれ!!



夢幻の心臓III

『夢幻の心臓Ⅲ』の特集も、はや2回目。前回は巨大モンスターのシュド・メルに戦いを挑むまでのストーリーを追ってみたけど、今回はその直後からLet's Try！

激闘のすえ、ついにシュド・メルを打倒！！

ルイザード地方に帰還した主人公は、この地方の王エルベスII世の依頼で、ビヨンドの洞窟にすむバケモノ退治をすることになった。そしてわがパーティは洞窟へ侵入して、バケモノのボス、シュド・メルと出会ったが……。というのが前回までのあらすじ。

ところが、である。シュド・メルはムチャクチャ強かった。なさけないことにわがパーティは、ボロボロに負けちゃったのである。主人公は3人の仲間の死体をかついで、ヒイヒイ言いながら町へ逃げ帰るハメになったのであった。ちゃんちゃん。

だが、休日返上で十分に経験をつんだわがパーティは、ふたたびシュド・メルに挑戦状を叩きつけたのだ！　勝負はカメラマンと㊞たちあいのもとに行われ、2分にわたる激闘のすえ、ついにシュド・メルを倒すことに成功したのであった。はぁはぁはぁ。

でもあとで冷静に考えてみると、こんなに苦労したのは、オートバトルにたよりすぎて魔法などをほとんど使わなかったためみたい。キミたちもボスクラスのモンスターと戦うときは、かならず「治療」系の魔法を装備させておくべし。さらに各キャラも、最低レベル7～9までは成長させておこう。


▲シュド・メルを倒すと、さらに洞窟の奥へ進む階段とナゾの扉が出現



▲エルベスII世は、バケモノ退治の報酬に「ガイヤール城のカギ」をくれる。これで城の宝箱は開け放題！

エンドスレイヤーを手に、エルダー人間界へ


▲満月でアドバンの神殿が光っているあいだは、いつでもエルダーアインへワープできるぞ

シュド・メルさえ倒しちゃえば、もう怖いものはなし。どんどん洞窟の奥を探索してみよう。すると、ハンターフライの一群がしっかりと守っている宝箱があるはず。じつはここに、光の仙人から教えられた「エンドスレイヤー」が眠っているのだ。ぐうぐう。

さて、エンドスレイヤーを手に入れたのはいいけれど、これを主人公の持っているヒルツスレイヤーと合体させて、マスタースレイヤーをつくらなければならない。ところが、ルイザード地方には、あんましウデのいい鍛冶屋さんがいない。ここは思いきって、アドバンの神殿へ飛びこんでみよう。

アドバンの神殿は、「次元のおまもり」というアイテムを持っていると、満月の夜に通過することができるぞ。通り抜ける先は、なんと前作の『Ⅱ』で舞台となったエルダー人間界なのだ。

では、クイズ。ウデのいい鍛冶屋といえば？　そう、ドワーフの村へ行けば、きっと見つかるはず。エルダー人間界を、すみずみまで探してみよう。

そうそう、ここにあるアストラルの洞窟をくぐると、エルダーエルフ界にも行くことができるんだ。ここには仲間になってくれるキャラが3人もいるので、ぜひ一度立ち寄るべし。



◀エルダー人間界では、南部へ行くときに船を使えるのだ



▲ドワーフの鍛冶屋ガルバロは、マスタースレイヤーをつくるのに3日待ってくれというが……

●クリスタルソフト☎06-326-8150●PC8801SRシリーズ/9,700円[税別]



神聖山の頂上にマスタースレイヤーを突き刺せ！

やっと手に入れたマスタースレイヤー。今度はこの剣を神聖山の頂上に突き刺して、崩壊しつつある次元界をつなぎとめなくてはならない。

だけど、肝心の神聖山はどこにあるの？ と探したら、まさに灯台元暗し。ドワーフの村のすぐ北にあったりする。そりゃないぜセニョール！

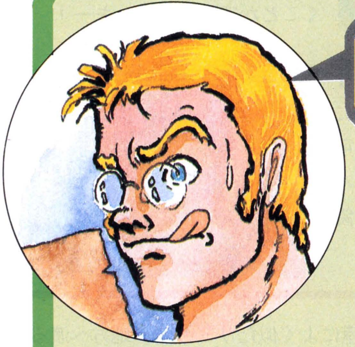
ところが、いざ神聖山へ踏みこんでみると、広くて複雑。それはいい。それはいいが、このゴロゴロ寝転がっているドラゴンはなんじゃ。でも、へたに触れるととんでもないことになるので、ソロソロとよけながら頂上へ向う。ああ、せつない。



◀次元界をつなぎとめることに成功したのだ！



▲ルイザード地方にもどり闇の仙人に会うと、心臓の戦士に関する情報と2章へ渡るための鍵が得られる

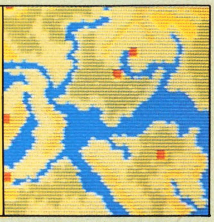
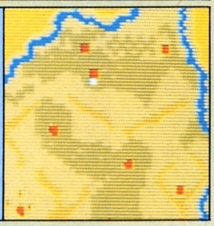


トム・ヤコビッチの㊙地理別データ集

へーイBOYS！ オレはトム・ヤコビッチ。今月はコンプからの指令で、おまえらに『夢幻の心臓Ⅲ』の地理別データをつめこんでやるぜ、アミーゴ。こいつをアタマにタタキこんでおけば、わたる世間にサノバビッチなーいネ。

さて、このゲームの特徴は、クリアしなくてもいいイベントがいくつかあること。前の記事は最短ルートをRUNしたケースで書かれているから、このコラムでは各地方で仲間になってくれる可能性のあるキャラクターと、手に入れておきたい重要アイテムをチャートにしたぜ。

よーし、それじゃこれから30ミニッツ、このチャートをルーック！ これを暗記できれば、UCLAにも入れるヨ(ホラ)。

	仲間になるキャラクター		重要アイテム
ルイザード地方	イアラ(レベル1)	：モンク	ダイヤモンド
	メルローズ(レベル1)	：バーバリアン	エンドスレイヤー
	アルハザード(レベル1)	：マジシャン	ルイザードの地図
	ティキ(レベル1)	：オペレーター	
エルダー人間界	ハロルシェイ(レベル3)	：マジシャン	炎の水晶
	ユーギン(レベル3)	：バーバリアン	マスタースレイヤー
	シルヴィア(レベル3)	：バーバリアン	人間界の地図
エルダーエルフ界	カルラ(レベル5)	：エンジニア	さまよえる塔のかけら
	ウルル(レベル5)	：アルケミスト	ガザールの法玉
	ガザール(レベル5)	：クレアジー	エルフ界の地図

イラスト／渡辺天留子

第2章の舞台となる土地を徹底分析！

バース地方

この土地は、見てのとおりヨーロッパそっくりの地形をしている。大陸外へは船がないと移動できないので、船に乗せてくれるところを探そう。



スプラー山

頂上にはアースの神殿があり、第6の心臓をもつジャイアント族の戦士アトラスがいる。相性がよければ、彼はキミの仲間になってくれるのだ。





ネイティブの町

ここには、主人公の生まれ育った家があるのだ。町のなかでしっかり情報収集をすると、アキュレム研究所へ行く方法を聞くことができる。ラッキー！

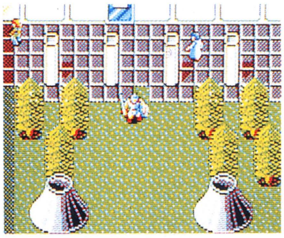
ガンシップの町

町は東と西に分れていて、ハンターのパスがないと通してくれないのだ。ちえっ。ハンター・パスはディラの町の道具屋で手に入れることができる。



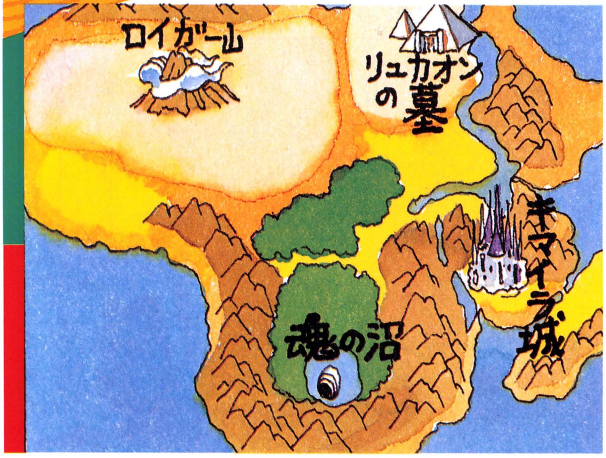
アキュレム研究所

時空の混乱を調べるために、建てられた近代的研究所。所長のアキュレムと話すと、バースから北部へ行くための鍵や近代兵器がもらえる。



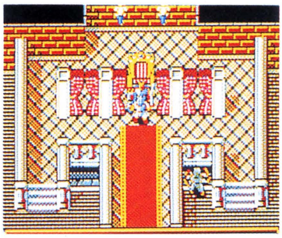
リュカオン地方

バース地方から船で南に行くと、このアフリカ大陸によく似たリュカオン地方へ渡ることができる。この地方は凶悪な強さを誇るモンスターが多いので、要注意。



キマイラ城

リュカオン地方で暴虐のかぎりをつくす狂王キマイラの城。しかし、キマイラ自身はここにはおらず、第5の夢幻の心臓をもつギルがいるのだ。





ロイガー山

ロイガーという強力なモンスターに守られた物騒な場所。だが、この山の頂上で「王家の鍵」を手に入れないと、リュカオンの墓の最上階に入れないぞ。

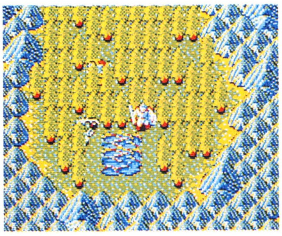
リュカオンの墓

まるでエジプトのピラミッドを思わせる建造物が、このリュカオンの墓だ。最上階には、とても重要なアイテムが隠されているらしいけど……。



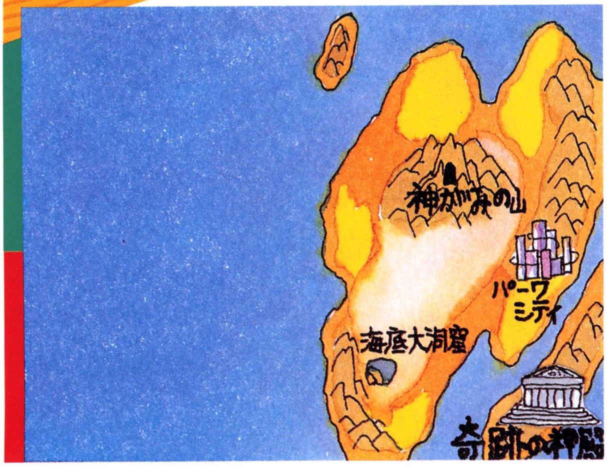
魂の沼

沼の南部に、海底大洞窟へつながる入口がある。ここを通過すると、オブリィー地方へ行くことができるのだ。要所要所にどっしり待ちかまえているガラガンダに注意。



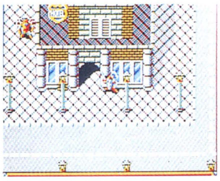
オブリィー地方

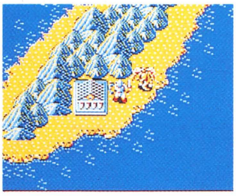
いままでヨーロッパ→アフリカときたから、ここはオーストラリアかな？　でも、カンガルーやコアラは１匹もいなくて、やっぱりモンスターだらけ。ま、期待するほうがおかしいんだけどさ。



パークシティ

道路は舗装され、現代風の建物が立ちならぶ町。リシューという人物から、奇跡の神殿に入るための、「神殿の鍵」がもらえるのだ。





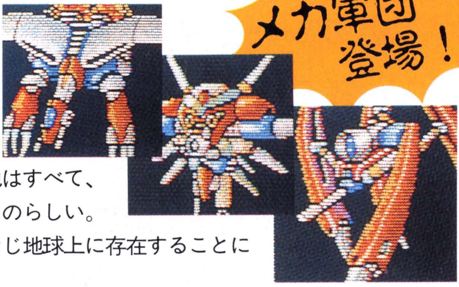
奇跡の神殿

第４の夢幻の心臓をもったモノリスがいる神殿。ここでキマイラ王を倒すことができる。

そして、北極に待ちかまえる超近代的な土地とは!?

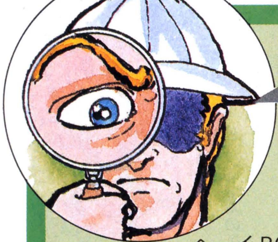


メカ軍団登場！



ここまでプレイした情報をもとに判断すると、どうやらここから先の土地はすべて、遠い未来の世界に属するものらしい。それが時空の混乱で、おなじ地球上に存在することになってしまったのだ。

そして、まだまだキミの旅は中間地点にたどりついたばかり。はたして、混乱した時空間をもとに戻すことは可能なのか？　７つの「夢幻の心臓」が造られた本当の理由とは？　その解答は、キミ自身の手で解き明かして欲しい。



トム・ヤコビッチの「ヤコビッチ動物記」

ヘーイ BOYS！今度はおまえたちに、野性アニマルの怖さをたっぷり教えてやる。ここで紹介するアニマルは、基本的にパワープレイで倒せるぜ。あ、そーいえばミーがまだキッドのころ、友だちがミミズにオシッコかけて、ポ○チンがオー・マイ・ゴーッド！　になってしまった事件があったネ。……え、ぜんぜん関係ないって？



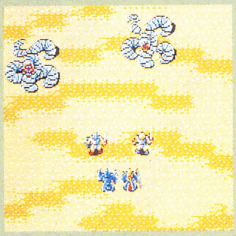
シュド・メル

マジックつかうミミズは、世界広しといえどもコイツだけ。まちがってもオシッコをかけてはイケナーイ。

ドラゴン

ドラゴンといえども、しょせん爬虫類。眠ってる間は、ゴミ同然。でも起こしてしまったら、コンバット！





ドール

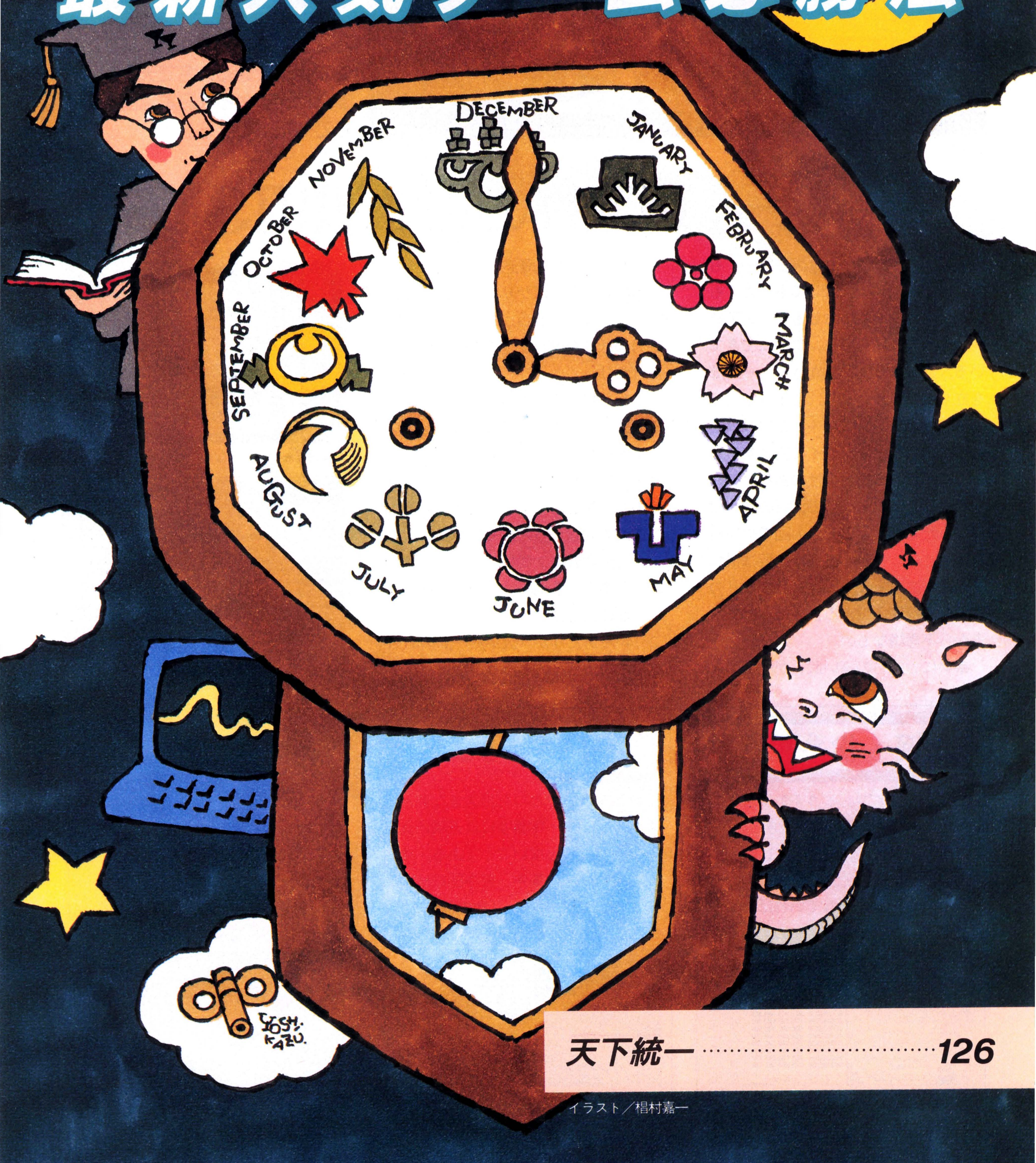
ヒ〜、４本足のぎょう虫！　おっと、食事中の人、ソーリィね。BUT、なぜか小腸でなく、砂漠にすんでいる。

好評連載

How To Win

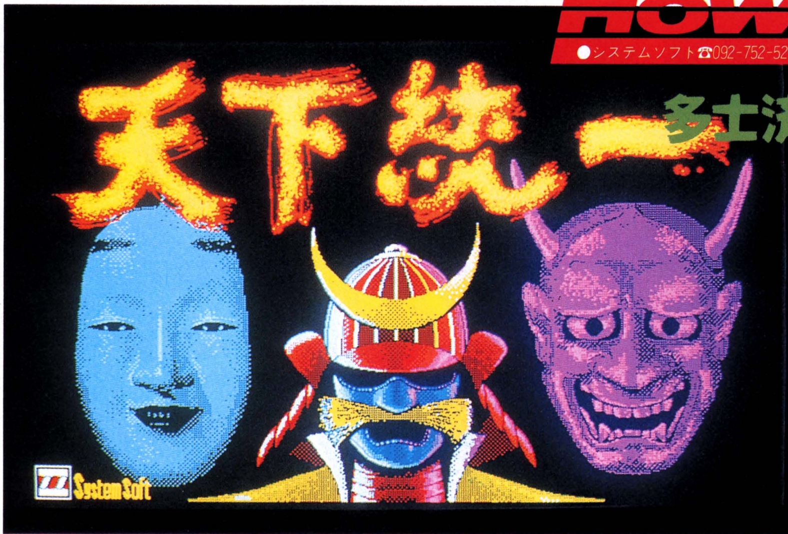
もう大丈夫、これさえ読めば！

最新人気ゲーム必勝法

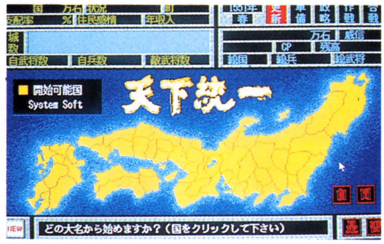


イラスト／椙村嘉一

●システムソフト☎092-752-5262●PC9801シリーズ（98／Uを除く）／9,800円〔税別〕



多士済々の戦国絵巻だ！



島津、武田、上杉など、初期設定でプレイできる大名で天下を統一すれば、次からは日本全国どの大名でも担当できる。

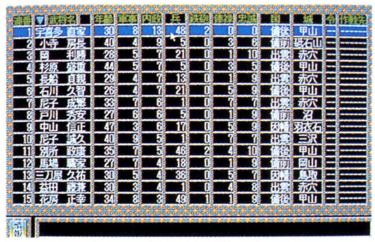
天下統一、習慣性のある戦国SLG

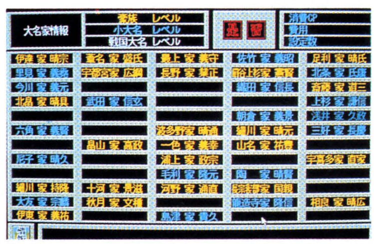
さて、長い間続いた『天下統一』も次号で最終回。それにしても、よくも遊んだものである。もともと『天下統一』の操作は極めてシンプルにできている。家に帰り98に向かうや、一太郎を立ち上げる代わりに『ちょっとだけ（1時間2時間）なら…』とマウスを片手におもむろにプレイに突入する。

まあ、要するに習慣性のあるゲームなのだ。グラフィックで武将の顔が出なかったり、ビジュアルの面でやや地味かなと思うときもあるが、要は慣れ。プレイを進めるうちにひとりひとりの武将に感情移入できるようになってくるから不思議なもの。

幸いにも能力の高い武将が配下に入った時には「高給優遇」これ努めるし、不幸にして凡将ばかりの時には「しようがないなあ」と舌うちしながらも戦闘力の低さを補うように鉄砲を買ってあげたり。

また、担当する大名によって、抱える問題はさまざま。三河・松平をプレイする場合にもっとも気を遣ったのが今川の侵攻。豊後・大友ではやはり島津の北上をどのようにして阻止するかが最大の問題だった。一方関西・近畿の大名の場合は、武将に人材が少なく、弱兵を抱えて各地の強豪とどう戦っていくかに頭を悩ませたりする。たぶん、ここいらあたりが『天下統一』のおもしろさの秘密なのだろう。


▲武将にもいろいろなやつがいる


▲序盤、早くも滅びた大名がちらほら

三河・松平親乗

目的はひとつ。どうすれば今川の西上をくい止めることができるか、である。武将の能力が並の上に、国内の敵が強力なので、初心者にはやや辛い。粘り強く戦っていれば、やがて家康が登場。嬉しいものである。


◀強力な一向一揆に悩まされる。がんばれ！

備前・宇喜多直家

弱小ながらひとつだけ大きな利点がある。備前・宇喜多には近隣に大勢力が見あたらないことである。中国の強豪は西に集中。東中国にはさしたる勢力がいない。「地の利」を生かしてすみやかに地盤を築くべし。


◀国内統一は比較的ラクといえるか

北近江・浅井長政

ゲーム開始時より独立勢力が団結して襲ってくる。が、短気は損気。無茶な戦いは避け、小谷の堅城に籠ってひたすら戦備を拡充しよう。粘りを信条としてプレイしていけば、必ず前途に光明が見える。


◀結集した独立勢力のすさまじさ

英雄よ、出でよ！ 日本全国大名巡りだ!!

今月は、これまでの復習の意味もかねて、「日本全国大名巡り」と題し、『天下統一』をプレイするにあたっての傾向と対策を各地方ごとにひとことふたこと。

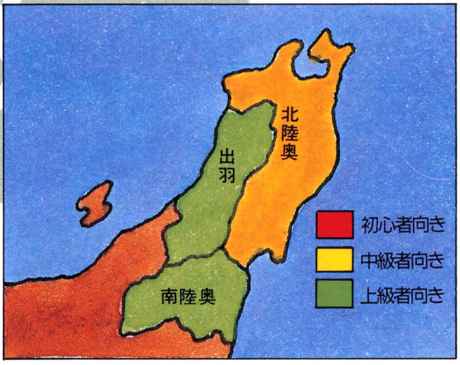
まあ、地方ごとに分類してみると、実力者めじろ押しの地方あり、と思えば、下の東北のように、今ひとつパッとしない地方もある。が、地方ごとに必ずひとつは天下統一可能な大名がいる。織田や三好など日本の中央にあって、四囲に勢力を伸ばしていくか、九州・薩摩の辺境より、おもむろに中央を目指して北上を開始するか、また関東に割拠して天下の形勢を窺うか——それこそ傾向と対策は地方ごと大名ごとに数知れずある。

ということで、ここでひとつ初心者にアドバイスをすれば、もっともプレイしやすい地域は九州や関東など。大勢力が自立し、割拠しやすい地域である。これから『天下統一』を始めようという人には、薩摩・島津、相模・北条あたりがおススメだろう。

東北

小勢力の群雄割拠、わずかに伊達がリード！

北陸奥の伊達を筆頭に3つの勢力がプレイ可能。とにかく制約が多い地域である。冬・春の大雪に移動・戦闘を阻まれることを始め、国内の独立勢力は強力だし、全体的に石高は低いしと、天下を窺うためにはこれらの悪条件を克服しなければならない。唯一おススメなのが北陸奥の伊達。隣国出羽、南陸奥は群雄割拠の状態が（永久に!?）続くので、国内を統一後、すみやかに隣国へ侵攻すべし。



東北の辺境にあっては、戦略は極めて単純である。とにかく南下を急いで、雪に悩まされない関東をめざすこと。とはいえ、途中の南陸奥は堅城多く相当な困難が予想される。調略によって、独立勢力を配下とするは必須と心得よ！

「日本全国大名巡り」のスタート地点はここ東北。辺境にあって天下への夢をはぐくむ



伊達家

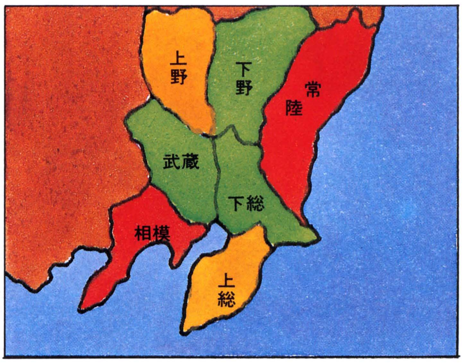
▶五万石の豪族から出発ながら、独立勢力はさほど強くはない。順に攻略していけばよろしい

関東

北条・佐竹の両雄強し！ ただし里見にもチャンス

相模・北条を横綱級とすれば、常陸・佐竹は大関クラスというところ。両雄のほかには、上総・里見が後に次ぐ。初心者には北条をおススメしたい。隣国である甲斐・武田、駿河・今川と同盟を結んでいるために、序盤の進撃路はただひとつ、武蔵制圧を考えていればよいからだ。武蔵を手中に収めた時点で、80万石クラスとなり、この地域では断トツの勢力を誇っているはずだ。常陸・佐竹は統一後、下総、下野両国を着実に切り取っていくべし。地力を蓄えた上で、強敵北条との決戦に及ぶがよろしい。

関東の中央に位置する武蔵は石高が高く、兵を養うには最良の地である。北条以外の大名をプレイする時は、この地を手中に収めるべく、戦略を練る必要がある。なお、上総・里見を担当する人のためにひとこと。序盤、もっとも障害となる相手は佐竹。下総付近で全力を挙げて叩いた後、常陸を制圧してから北条と戦端を開くのがベスト。



関東の地は、古くより独立割拠の気風が強かった。豊かな国が多く、関東を制するものは天下を制す



北条家

▶北条氏は28万石の小大名でスタート。人材も水準をはるかに越え、めざすは武蔵である

イラスト／渡辺天留子

北陸

北陸の情勢は上杉次第。初心者におススメ!

上杉謙信、断トツの独走か!?

越前・朝倉も忘れてはならないが、何といっても上杉謙信のパワーには及ばない。戦闘力は最高で真の実力者である。

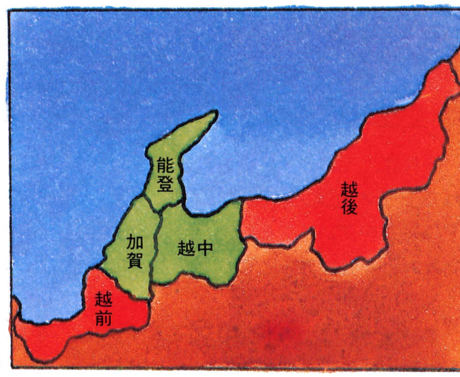
上杉家

▼豊かな越後の国を統一した後は、兵を整え、越中、信濃へ出兵





▲越前・朝倉家。当主義景は凡庸ながらほかは平均以上の人材



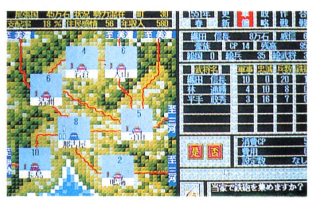
越後、越前などいずれの国をプレイするにしても、最大の敵は冬・春の大雪。早いうちに雪のない地域へ主力を移す必要があるだろう。

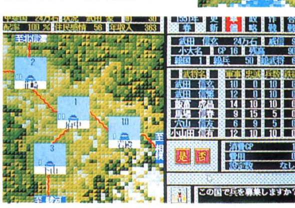
中部・東海

この地域は戦国のメインストリート。武田、織田などの強豪がひしめく弱肉強食地帯だ!

文字通りの群雄割拠、強豪同士の喰い合い

甲斐・武田、駿河・今川、尾張・織田、美濃・斎藤と、思い付くだけでも強豪が勢ぞろいしている。なかでも武田のそうそうたる人材は魅力である。ただし、唯一の侵攻路である信濃は国富が貧弱。早いうちに西か、関東方面へ伸びていく必要あり。また今川の西上阻止が東海諸大名の課題。





織田家

▲国内統一のスピードが鍵。ただちに体勢を整えよ

武田家

◀小大名よりスタート。人材では戦国随一



東海方面のテーマはただひとつ。今川の西上阻止である。現在三河・松平までは可能であることが確認されたが、遠江は絶望。また、中部方面では武田は着実に信濃を制圧するだろう。美濃は独立勢力強く、外へ伸びるには時間がかかる。

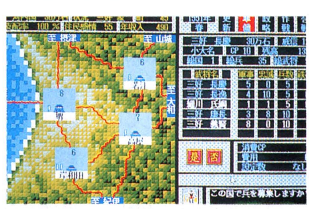
近畿

日本の中央といってい い。三好・六角の各勢力が豊かな地盤を背景にどれだけ伸びるか!?

豊かな地にて兵を養う、ただし武将の能力低し

近畿のAクラスを試みに挙げれば、三好・六角の両勢力に指を屈する。が、この両者、河内と南近江と比較的距離が近いせいもあって、序盤からの激突は必至である。それ以外の大名が勢力を伸ばすには、漁夫の利を狙っていく必要あり。

大和・松永あたりはその最有力候補だろう。



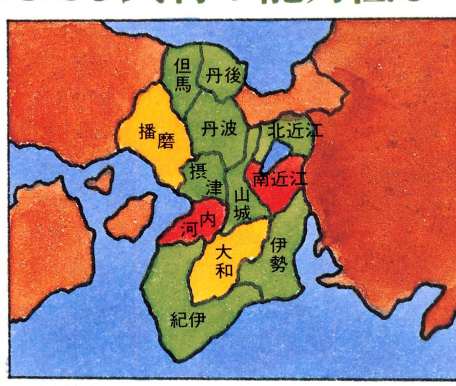


三好家

▲小大名からスタート。山城で六角と激突か

六角家

◀坂本を落とせば小大名に。近畿の雄である



この地方の特色は、関東と並んで、豊かな国が多いこと。近畿に地盤を張って兵力を充実させておけば、天下統一は指呼の距離にある。が、難がひとつ。武将の能力は全体的に低いので要注意。

中国・四国

近畿・九州に挟まれて苦労が絶えない

西中国に強豪集中 長宗我部も本命か!?

中国地方の強豪は安芸・毛利、周防・陶、出雲・尼子と西中国に集中。いっぽう四国は長宗我部が期待株。

毛利家

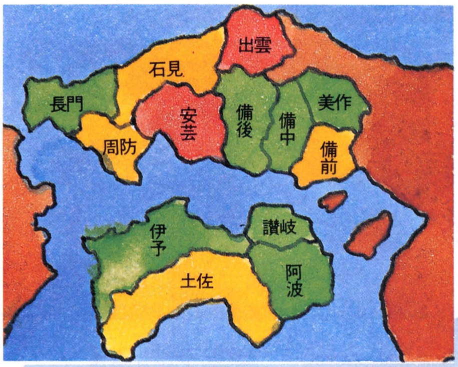
▼人材豊富、しかも小大名からスタート。宿敵陶との対決必至





長宗我部家

▲四国ではまあまあの期待株。粘り強くプレイしてくれ



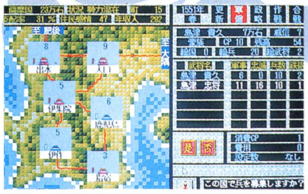
強豪は毛利・陶に指を屈する。ただし、隣接している同士なので互いに潰し合いに走る確率が高い。次いで出雲・尼子、備前・宇喜多が機を窺うか？

九州

さて、大名巡りの最後は九州。とくに戦闘力においては傑出した武将が揃っている

三強が対立、島津が一歩リードか!?

本州への交通が限られている別天地のために、この地域での戦いには独特なおもしろさがある。豊後・大友を筆頭に、薩摩・島津、やや落ちて肥前・龍造寺が対立する。なかでも島津は武将の戦闘力が高く、台風の目となる可能性が高い。大友・龍造寺の場合は、如何に島津の北上を抑えるか。



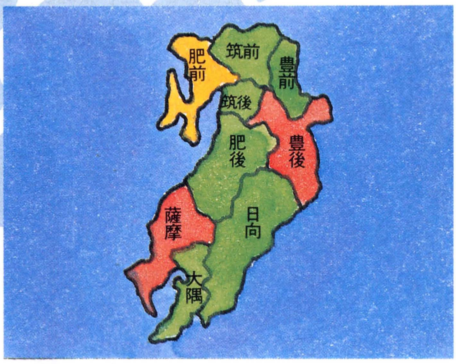


島津家

▲武将の能力が高い。大隅制圧が第一ステップ

大友家

◀ここも同様。ただし、四囲すべて強敵である



初心者のために薩摩・島津の戦略を説明すれば、九州最南端の出発ゆえ、とにかく北上をはかること。肥後、日向はすみやかに攻略し、大友・龍造寺との決戦に備えるべし。シンプルな戦略をたてることができるまれな大名である。

…というわけで戦いをふり返って曰く

…というわけで戦いを振り返って曰く、である。『天下統一』はおもしろい。地域ごと、大名ごとに勝利のための戦略はさまざま。「敵を知り、己を知れば百戦危うからず」。『天下統一』にもこの言葉はあてはまる。敵を知る、ということは、敵となる大名の勢力について情報を得ることはもちろん、たとえば東海地方での今川の西上のように、地域ごとに何が最大の問題となるのかを知るということ。

また、己を知るということは、自分の置かれた環境や条件を分析し、どうしたら敵に勝てるのか、方針をたてていくことをいう。

たとえば北近江の浅井の例でいえば、スタート時の浅井の戦力では、総がかりで攻めてくる独立勢力にとうてい勝つことはできない。となれば、堅城を頼りにひたすら戦力を蓄え、新たに武将が登場するのを待ち受けるのが最良の策。

とまあ、こんなところか。

あとはキミたちが自分なりの戦略・戦術を見つけて遊んでください。

では今回はこれまで…。

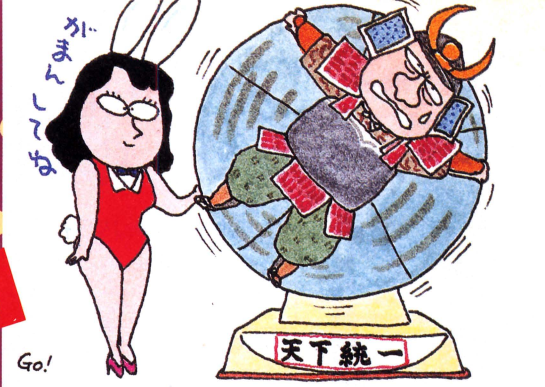






読者参加コーナー

天下統一～SHOW 第4回



第2回 戦国ルーレットマッチ結果発表！

運命の回転盤によって選ばれた、天下の覇者はだれだ？

あっと驚く豪華賞品がもらえる、出血大サービスの戦国マッチコーナー「天下統一ＳＨＯＷ」。今回は、戦国ルーレットマッチの結果発表だ。運命の回転盤の前で優しく微笑むバニーちゃんが選んだ、日本一の武将はだれか？　はたまた、賞品をせしめたラッキーなヤツはだれなのか？　それではボチボチまいりましょう！

バニーちゃんの微笑みとはうらはらに、勝負は壮絶を極めた。なにしろルーレットを回すたびに、何十人という応募者が敗れ去っていくのだ。あまりの非情ぶりに、スタッフのひとりは涙さえこぼした（アクビをしたらしい）。東北、北陸、関東……。勝負は次々に行われ、東日本代表に木曽義康、西日本代表に浅井長政が選ばれ、最後に木曽義康が勝利をおさめた。次に当選者の抽選が行われ、東京都の田村順一クンが優勝（当選）した。なお、優勝賞品については次号（最終回）で大々的に発表するので、田村クン、楽しみに待っていて欲しい。

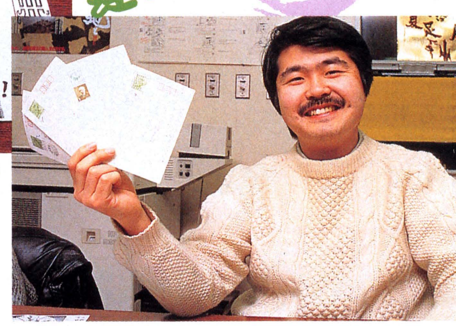


▶運命の回転盤が回り、運の強い武将を選びだしていく



▲浅井勢２８名に対し、木曽勢はたったの４名。だが、回転盤が選んだのは……

人気や力より、運の強さが決め手！

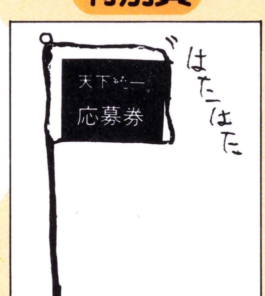


優　勝　木曽義康
東京都　田村順一

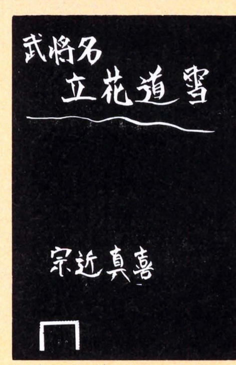
惜しかったで賞　ほか３名
愛知県　竜堂　真　広島県　奈須祥生
富山県　長谷川史

残念賞　浅井長政
西日本代表となった浅井長政で応募してくれた人は28名だ。次号最終回で当選者を発表するぞ。お楽しみに！

特別賞



▲「はたはた」というワンポイントのばかばかしさが大ウケした



▲黒字に白文字が目を惹いた。こんなことをしてくるヤツも珍しい

イラスト／中野豪

次回ファイナルマッチで勝つのはだれだ!?

漂流伝説
クリスタニア
Crystania Saga

RPG誌上ライブ

作—水野良とグループSNE
画—うるし原智志



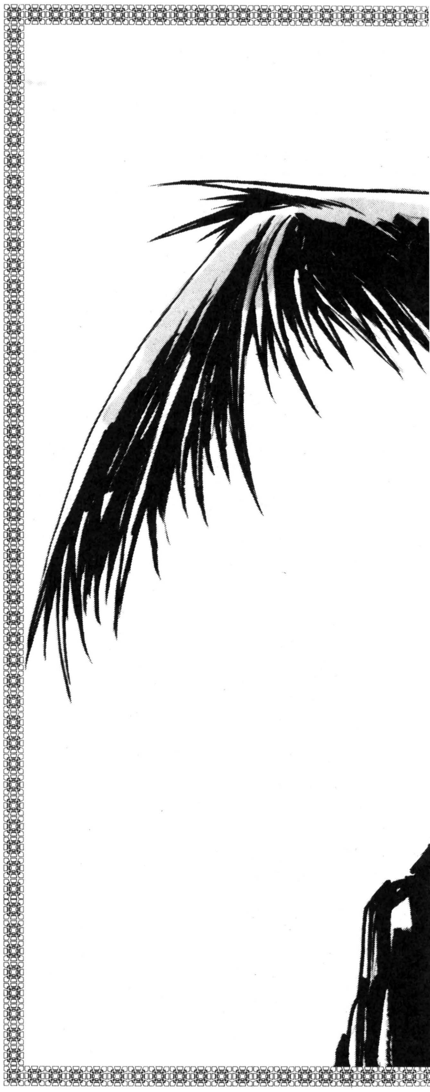
CHAPTER V 地底の神獣

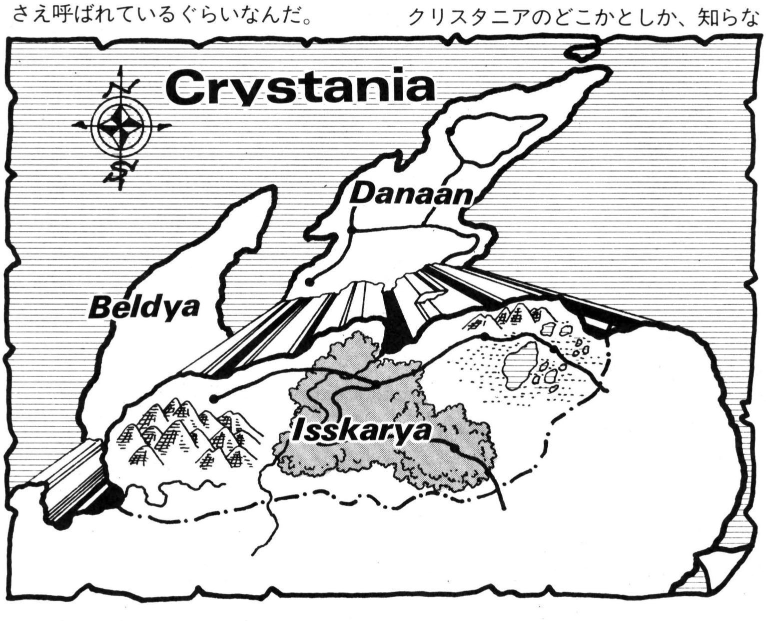
狼娘マリスの故郷、銀狼の村は暗黒の民たちによって炎に包まれてしまった。この強大な侵略者と戦うため、大いなる助力を求めて冒険者たちはクリスタニアの奥地へと向かう。彼らの味方となるのは神獣フェネスか、謎の皇帝か、はたまた神殺しのドラゴンか!?

テーブルトークRPGの実際のプレイを誌上再現する超オモシロ連載第5回！

銀狼か、皇帝か、それともドラゴン？

GM　さて、漂流教室……じゃなかった漂流伝説クリスタニアをはじめるよ～ん。狼娘のマリスさんは悲しみを押えながら、炎に包まれた自分の村を後に森の中を進みはじめる。
サイア　マリスさん、かわいそう。
バッソー　さあ、前回の課題に決着をつけるぞ！
シャイロン　そういえば、だれに会うかでもめていたね。〝森の銀狼〟フェネスか、クリスタニア中央部に栄える大帝国の皇帝か、はたまた〝神殺しのドラゴン〟か？
レイルズ　いちばん近いところにいるのに会えばいいんじゃない。
バッソー　安易な考えだけど、一理あるな。
GM　いちばん近くにいるのは、森の銀狼フェネスでしょう、とマリスさんは答える。彼はこのイスカリア地方の森のどこかにいるはずだから。
サイア　フェネスって、強いの？
GM　もちろん。神獣の中でももっとも強力な力を持っている。神獣の王とさえ呼ばれているぐらいなんだ。
シャイロン　驚き。神獣にも格があるとは。
GM　あるある。でも、獣の強さには関係していないからね。神だったころの力の大きさが問題なんだ。
レイルズ　他に強い神獣って？
GM　〝虹色の大蛇〟ルーミスはけっこう強い。それに、暗黒の民が上陸したベルディア地方の神獣〝密林の猛虎〟バルバスも強い力を持っている。強いか弱いかの目安は、狼だったら狼男がいる、というふうに、その獣に関連するライカンスロープがいるかいないかだと考えてくれればいい。
バッソー　それはわかりやすいな。虎とか鼠なんかも強いわけだ。あとは猪。
GM　ま、そんなところだ。
ビーン　ということで、銀狼フェネスに会いに行こう。
バッソー　まだダメ。もっと、情報を集めてからだ。
シャイロン　神殺しのドラゴンがどこにいるかを知りたい。
GM　さあ、とマリスさんは首を振る。クリスタニアのどこかとしか、知らないらしい。
サイア　神殺しのドラゴンって強い？
GM　そりゃあもう。この世界における最終兵器だね。神々の力を持っていれば太刀打ちできるだろうが、神としての能力を獣の身体の中に封印してしまった神獣たちではまず歯が立たないだろう。
バッソー　じゃあ、神殺しのドラゴンに密告するってわけだ。この大陸で神獣と呼ばれている生き物の正体は、じつは神様なんですよ、とかな。
ビーン　神獣を皆殺しにするんじゃないかな～。
GM　かもね。
バッソー　う～ん、オレはドラゴンに１票入れたくなってきた。
シャイロン　わたしは、もともとドラ







ゴン派。

サイア　帝国までは遠いの？

GM　けっこうあるよ。数カ月はかかる距離だね。

バッソー　帝国の評判を知りたいな。

GM　神獣の力に頼らないことをポリシーとしているらしい。この世界に生きる者が自由意思で暮らしていくべきだ、とね。

シャイロン　なかなか斬新な考えではないか。

GM　その斬新さが受けて、大きな帝国となったみたいだ。だから、この帝国にも敵対している者は多いよ。

レイルズ　マリスさんの考えてることが、よくわからないね。このクリスタニアの戦乱を終わらせることが目的なのか、それとも暗黒の民を倒したいだけなのか？

GM　どっちかというと後者だ。彼女は、暗黒の民は邪悪である。そんな邪悪な民にこのクリスタニアを支配させるぐらいならば、たとえ古い周期が壊れてしまってもかまわない、とさえ考えているみたいだ。でないと、ドラゴンや帝国に力を借りようなんていいださないよ。

サイア　マリスさんとしては、フェネスに頼みたいというのが一番の望みなんでしょうね。

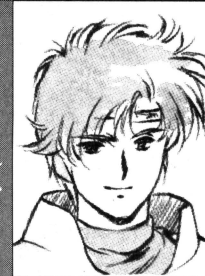
GM　だろうね。

ビーン　じゃあ、やっぱりフェネスに会おうよ。神獣に会わないことには、クリスタニアに来たかいがないよ。

レイルズ　近いのが一番。ぼくもフェネスに賛成だからね。

主要登場人物

レイルズ



人間のウォリアー。パーティ・リーダーとは真っ赤な偽り。じつはただのスケベだったりする

シャイロン



ドワーフのプリースト。モデルはグレート東郷といわれているが、真相は明らかではない

バッソー



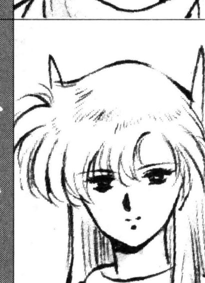
人間のスカウト。セコいのが玉にキズだが、戦ってよし、盗んでよし（?）の万能選手

ビーン



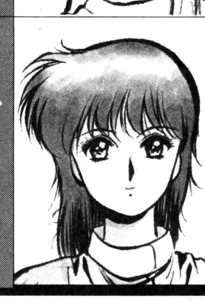
少年シャーマン。GMに協力して物語を進めようとするけなげな男の子です

サイア



ハーフエルフのソーサラー。まだ一人前ではなく、シャイロンが保護者

マリス



NPC。冒険者たちをクリスタニアに誘いだした張本人。銀色の狼に変身できる

地下道を通り、銀狼の街シレーネへ

サイア　あたしも、フェネス。

バッソー　ドラゴン派はふたりだから、3対2。じゃあ、フェネスに会うということにしよう。リーダーもフェネス派だしな。

GM　いちおうの目的が決まったところで、とにかく燃える村から脱出しないことにはね。暗黒の民が落ち武者狩りをしているかもしれないしね。

サイア　それは大変。

GM　そう、大変。地上を歩いていると発見される危険性が高い。ということで、マリスさんは地下を通って逃げましょう、と提案している。

バッソー　どこへ？

GM　フェネスの居そうな場所だろ。

レイルズ　どこにいるんだっけ？

GM　この森のどこか。

バッソー　だあ～。そんな情報だけでは役に立たない。それなら、どこかの街に行きたい。武装を変えたいし、酒だって飲みたい。使い道のないお金をもらったって仕方がない。

GM　ほいほい。別にマリスさんは反対しない。では、森の中の街道ぞいの街シレーネに行くのがお勧め。銀狼フェネスの民が住んでいる街だしね。

シャイロン　ほう、銀狼の民は他にも住んでたんだ。マリスさんの村だけかと思っていたけどね。

GM　なにしろ、銀狼は神獣の王。その信者だって多い。イスカリア地方最大の街「トレニア」の住人だって、銀狼の民なんだものね。ようするに、この地方の森に住んでいる者は、ほとんどが銀狼の民というわけさ。

レイルズ　なるほど、地形を見ていれば神獣のテリトリーがわかるんだ。

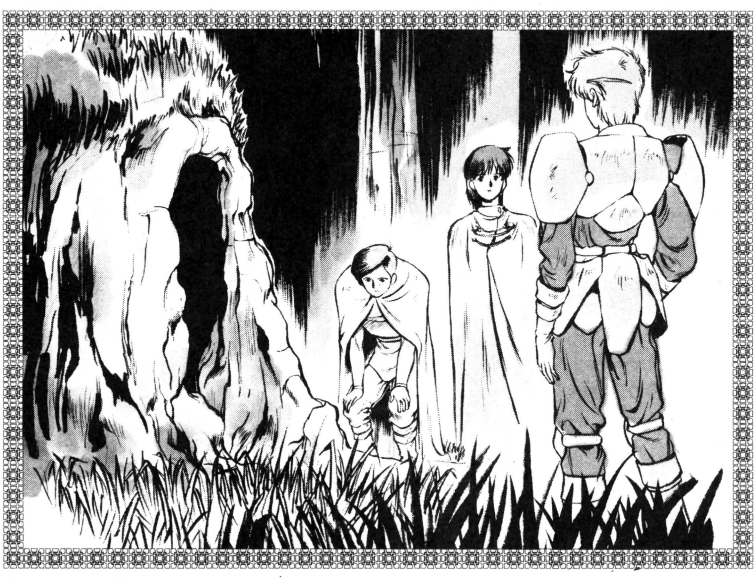
GM　そういうこと。じゃあ、地下道を通って、シレーネの街まで出発だ。

サイア　ところで、地下道ってどんなの？　怪物が棲(す)んでいるとか……。

GM　よくぞ聞いてくれました。じつは地下道といっても、ウォームが掘った穴なんだ。

サイア　ウォームって、何よ。

GM　クリスタニアに棲む生き物で、巨大ミミズだと思ってもらえばいい。ふだんは、地中に生活しているんだけど、ときどき地上にも姿を現すんだそうだ。つまり、地上に姿を現したウォームがふたたび地中に潜って、もう一度地上に姿を現すと、簡易地下道のできあがりってわけ。直径は2メートルぐらい。距離はシレーネの街までの行程の半分くらいはあるらしい。マリスの部族の人間は、街まで行くときにこの地下道をちょくちょく利用していたとのことだ。入口は草とかが覆(おお)っているので、知っている者でなければ、まず見つけられないと彼女は保証する。



サイア　やだ。ミミズの穴になんか入りたくない～。

ビーン　かといって、表を歩いていると危険なんだから、仕方がないよ。GMの趣味の悪さを恨(うら)みつつ、そのウォームの穴に向かおう。

GM　それでは、きみたちは、ウォームの穴に入っていった。穴は完全な円形で、内面の土は乳白色の幕で完全に固められていて、崩れ落ちてくる心配はなさそうだ。

バッソー　ミミズの体液が固まったんじゃないかな。

GM　そうだよ。

サイア　きゃああああ！

GM　うるさあああい！　ちなみにクリスタニアには、こんなウォームの穴が各地にあるらしい。ウォームの神獣というのもいて、イスカリア地方の地下を支配しているらしい。この神獣のウォームを信仰する亜人もいて、彼らはケーブ・マンと呼ばれているんだ。めったに出会う者たちではないんだけどね。

シャイロン　それは、伏線と受け取った。

GM　はいはい、そのとおり。伏線も何もすぐに出てくるから安心してちょ。

ビーン　明かりは持ってきているのかな？

バッソー　当然。

GM　では、たいまつだかランプだかの明かりに照らされながら、ウォームの穴の中をどんどん、どんどん進んでいく。すると、3時間ばかり歩いたところで、前方の道が突然途切れてしまっている。

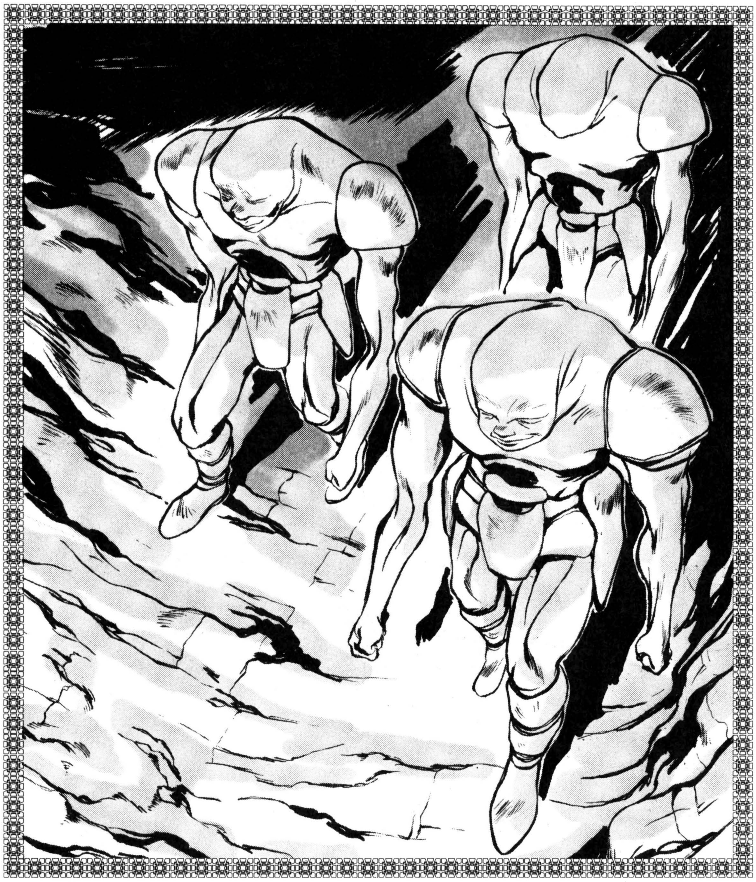
ビーン　地下道が崩れて、行き止まりになっているの？

GM　うんにゃ。別の穴とぶつかって、道が途切れているだけだ。しかしぶつかっているのは、とてつもなく巨大な穴なので、きみたちが通ってきた地下道は幅8メートルに渡って分断されている。下はオーバーハングになっていて、だいたい10メートルぐらいの深さがある。
シャイロン　つまり、親ウォームの穴と子ウォームの穴とが直角に交(まじ)わっているわけだ。
GM　そのとおり。こんな穴ができていたとは、マリスさんも知らなかったからね。それから、大きな穴のほうから音がする。低いけれども、力強い物音だ。
ビーン　親ウォームが近くにいるんだ。じゃあ、できたての穴なんだね。壁の粘液も乾きかけなぐらい。
サイア　うえええええん！
バッソー　どうでもいいけど、この絶壁を降りられるかい。それとも、8メートルの幅を跳躍することができるとか？
GM　登山家ならば降りられるだろうし、カール・ルイスなら飛び越せるにちがいない。それか、狼ならね。
バッソー　（ため息をついて）マリスさん、お願いします。
レイルズ　待ってました。
GM　えーい、このお下劣野郎！　ところで、どういう作戦。
バッソー　ロープとかは、持参しているんだろ？
GM　まあ、冒険者だからね。
バッソー　じゃあ、ロープの端を狼になったマリスさんに咥(くわ)えてもらって跳躍する。それから、かさばる荷物をロープに結びつけて向こう側に送りだす。——当然、スパイクとかハンマーなんかもあるだろ。
GM　はいはい、冒険者だからね。
バッソー　それから、ロープをこちらに一度引き取って、スパイクを床に打ちつけて、ロープの端を結びつける。このとき、片方の端を引っ張ると解けるような結び方をする。
GM　ふんふん。
バッソー　ロープを伝って、みんな下へ降りて、ロープをはずす。もちろん、ハンマーは持って降りるからな。それから、ふたたびマリスさんにロープの端を受け取ってもらって、ハンマーを使ってスパイクを打ちつけてもらって、それにロープを固く結んでもらって。



ビーン　ロープづたいに直接穴の向こうへ渡ったほうが早いんじゃないの？
バッソー　8メートルもロープに摑(つか)まって渡っていくなんて、たいへんな作業だろ。体力のないサイアさんにできる芸当とは思えない。だから、サイアさんは、ロープに縛(しば)りつけて下ろす。そして、向こうについてからは、引っ張りあげる。このほうが安全、確実。
レイルズ　映画なんかとはこのへんがちがうところだね。スキルや能力値なんかで、作戦が制限される。
GM　だいたいの手順はわかったから、実行に移ってくれていいよ。
レイルズ　さあ、マリスさん、変身どうぞ。
サイア　あたしがつきそって、暗がりで変身させます。それに服とかはちゃんとたたんで、向こうに送りつける。
レイルズ　うーん、残念。
GM　さてさて、バッソーの考えた手順を実行する。マリスさんは狼フォームになって、向こう側に跳躍する。荷物を向こう側に渡す。で、スパイクを床に打ちつけて、ロープを結んで、それを伝ってみんなが巨大ウォームの穴の地面に降りたつと……。
ビーン　降りたつと？
GM　その巨大な穴の左側から奇妙な連中がワラワラ姿を現した。それは、背筋の曲った人間型の生き物で、目は退化してしまって真っ白だ。肌も白っぽくて、体毛はまったくない。
シャイロン　さっきいってたケーブ・マンと見た。

ウォームの神獣の出現、そして謎かけ……



GM　見られた。彼らは口々に何かを叫んでいるけど……。

サイア　わたしたちには彼らの言葉はわからない。

GM　う～ん、このコミュニケーション・ギャップは問題だなぁ。クリスタニア共通語というのがあるとして、みんなには、それをマリスさんから習ってもらおう。今回は、穴の上からマリスさんが通訳するということで。

バッソー　で、ケーブ・マンたちはなんていってるんだ。

GM　聖地をおかす者は容赦しない。

バッソー　通りがかっただけなんだから、大目に見てよ。といったって、ダメだろうな。

GM　もちろん。

シャイロン　ならば、戦いあるのみか。

レイルズ　敵の数は？

GM　けっこういるよ。10匹以上かな。

バッソー　こいつら強いのかな？

GM　そこそこだそうだ。

シャイロン　大ピンチ。それでは負ける可能性が高い。

サイア　ミミズの穴の中で死ぬなんて絶対にいやぁ！

レイルズ　落ち着くんだ、といってサイアの頬をはたく。

サイア　何をするのよ、っといってはりかえす。

レイルズ　なんでえ、どおしてえ？

GM　さてさて、一触即発ってところだけど、そのときケーブ・マンたちの背後から巨大な生き物が姿を現す。それは、直径10メートルを越えようかという巨大ミミズであった～！

サイア　きゃあああああ!!

ビーン　わーい。親ウォームだ、親ウォームだ。こいつって、神獣なんでしょ。

GM　そう、彼こそ〝地底のウォーム〟ことバイアード。その姿はたしかに醜いけれども、輝くオーラで全身が包まれ、圧倒的な威圧感がきみたちを打つ。しかも、その姿を見ていると巨大な人間の姿がなぜかだぶって見える。おそらく、神であったころの彼の姿にちがいない。「争いをやめよ」という思念が皆の心に響く。

バッソー　さすがは神獣、たいそうな登場の仕方だ。とにかく、こっちに不利だったんだから、よろこんで争いはやめるぞ。

レイルズ　まだ争っていなかったじゃない。神獣のくせに間違うなよ。

GM　えーい、この罰当たりめ。神獣の御前である、ひかえおろう！　ところで、「外なる者」と思念が響く。「我が王国に何用だ」ってね。

シャイロン　用などはない。通りがかっただけ。

GM　「ならば、立ち去るがよい」と神獣の思念。

バッソー　もちろん。こんなところに長居はしたくない。

ビーン　ダメだよ。その前に質問をしないと。

GM　そうこないとね。そのために登場させたんだもの。

ビーン　じゃあ、質問。まず、暗黒の民を率いる神王ってだれ？

GM　おっと、いきなり核心をついてきたね。答え、「それは古き者のもっとも新しい姿」。

サイア　ドリルだ、ドリルだ。

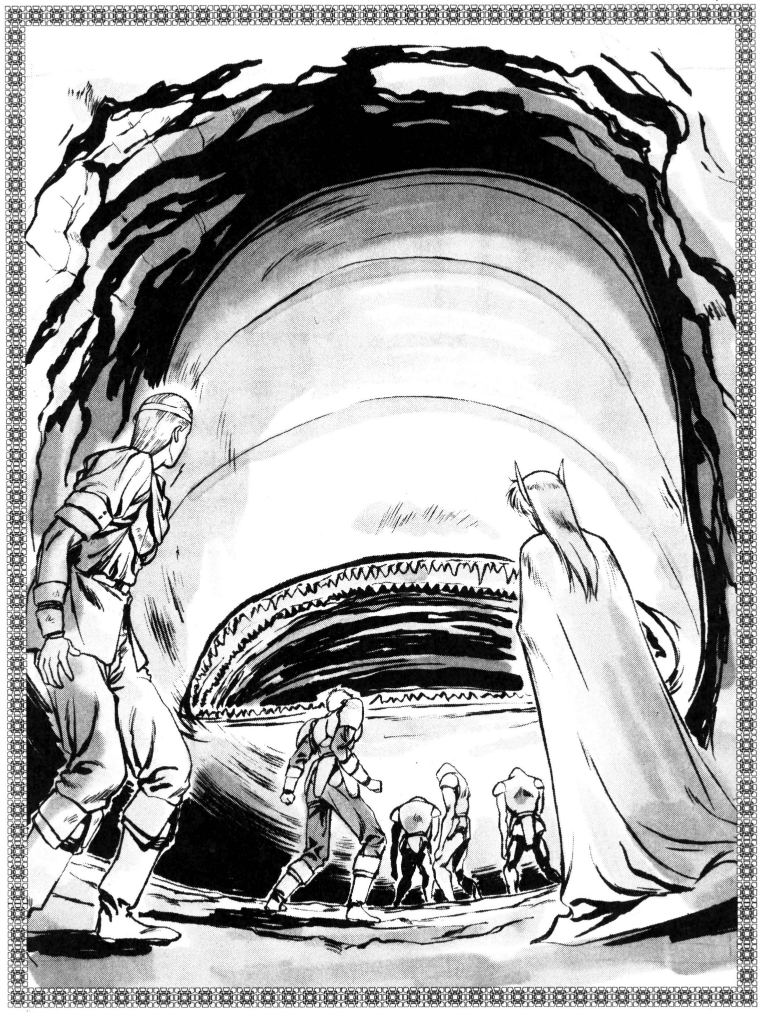
GM　それをいうなら、リドル（謎かけ）でしょ。夏休みの宿題じゃあるまいし。

ビーン　もっと具体的にいってよ。

GM　具体的にいわないところに価値があるんじゃい。

レイルズ　じゃあ、クリスタニアとは

なんぞや？
GM 「小さき完全」。
サイア 神獣とは？
GM 「古き者の新しい姿」。
バッソー なになに。見えてきましたね、シャイロンさん。
シャイロン 見えてきたねぇ。バッソーくん。
サイア 何が？
バッソー 神王の正体が、だよ。
レイルズ おもしろいから他にも聞いてみよう。――ドラゴンとは？
GM 「古き者の追跡者」。
シャイロン 外なる者とは？
GM おっと、するどい質問だ。「もっとも新しき姿への可能性」。
バッソー 読めてきましたねぇ。シャイロンさん。
シャイロン うむうむ。
サイア だから、何が。
バッソー 神王の正体。それに、マリスさんの思惑みたいなものがね。
サイア 教えてよ～。
バッソー 後でね。間違っていたら恥かしいし、いまはまだ謎にしているほうがGMにとっても都合がよさそうだしね。
GM いやぁ、そこまで配慮してもらって悪いね。
レイルズ ということで、なんだかわからないけど、重大な情報が入ったところで、ミミズの穴を抜けてシレーネの街まで行こう。
バッソー 待て待て。フェネスの居場所を聞いておかないと。
GM 「会合の地」。
ビーン それって、どこ？
GM それはマリスさんが答えましょう。えーと、クリスタニアの1年を周期と呼ぶことはもういったよね。そして、クリスタニアでは何百周期か何千周期かで、歴史が繰り返されているんだそうだ。これが、大周期。そして、大周期の始まりのときに、クリスタニア中の神獣たちが集まって会合を持つ。その会合の場所のことをいっているのでしょう。しかし、その地は聖地で会合の時以外には、神獣を含めてだれも近づこうとはしないはずなんですが、とつけ加える。ちなみに、今年は会合の時にはあたっていないかんね～。



シャイロン 状況が状況だけに臨時の会合が開かれるのかもしれない。おそらく、親ウォームもその会合の地に向かっているのだろう。
ビーン じゃあウォームについていったら、銀狼のところまで行きつけるんだ。
サイア あたしはいやぁ～。絶対、いやぁ！
GM ケーブ・マンたちもきみたちには一刻も早く出ていってもらいたいみたいだね。聖地だから。
シャイロン ならば、仕方がない。さっさと登って、この穴から出ていこう。
バッソー そして、街へ行ってドンチャン騒ぎだ。
GM ＯＫ。でも、その楽しみは来号まで取っておこう。

(以下次号)

FROM CRYSTANIA

読者参加イベント〝クリスタニアとは、こーゆー所だ〞論文、日本全国からユニークな作品が、どんどん送られてきています。いちおう3月7日を論文募集の最終締切りとさせていただきます。まだ送っていないあなた、急いでください！ なお、優秀作品は、本誌5月号あたりでバーンと公開し、永くその栄誉をたたえようかな、と考えています。え、賞品ですか？ もちろんありますヨ、どうぞお楽しみに。

この連載に関するご意見や質問、イラストなど、おたよりを送ってください。待ってます!!

ロードス島戦記 天下泰平 商店 春風駘蕩

ロードス島戦記コンパニオン

まいど、「ロードス情報なら世界一」のロードス島戦記商店でございます。『ロードス島戦記』のOVAについて、いろいろと情報が入ってまいりました。こちらに関してはカラーページの方（ちなみに78ページからでございます）で大々的に報じておりますゆえ、ぜひともご覧くださいませ！　それでは今月も、わが商店自慢の品々を紹介してまいりましょう！

GMをやってるアナタだけに、そっと教えるスキルチェックのコツ

まいど！　いつも元気なロードス商店の小番頭です。今回はロードス島戦記コンパニオンに関するアフターサービス実技編でございま～す。

実際にテーブルトークのＲＰＧでゲームマスターをしてみて、いちばん難しいのはどの部分だと思います？　戦闘？　ＧＭのムダ話？　答えは行動判定なのです。

ロードスＲＰＧで行動判定といえばスキルチェックのことですね。なんだ、サイコロをふらせるだけだからカンタンじゃないかって？　そこが大きな落とし穴、そう思ったあなたは穴に落ちてＬＰにダメージが５点。いつ、どのスキルを、どの程度の修正でサイコロをふらせるのかは、ぜ～んぶＧＭが決めるんですから。ベテランのＧＭは例外なく、その判断が的確です。

行動判定が上手になって、ＧＭとしての腕を上げようというわけで、コツのようなものをＧＭだけにそっとお教えしましょう。

１）全員のスキルの値を把握しておく

行動が成功するか失敗するか、あらかじめわからないのがＲＰＧの楽しさ。でもＧＭとしては、ある程度予想していないとあわてることになるかもしれません。ゲームを始める前に、紙切れにでも全員のスキルの値を写しておくと便利ですよ。

２）確率は人数調整で

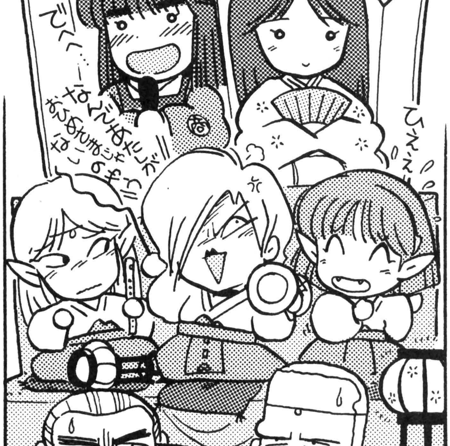
ゲームの最中、ここではどうしても成功してほしいという場面があります。そんなとき理由もなしにプラスの修正を与えていては、成功してほしいんだなとプレイヤーもわかってしまいます。そんな場合は挑戦する人数を増やすのです。例えば、各人が成功する確率が50％のスキルチェックがあったとします。１人が挑戦した場合は成功する確率は当然50％ですね。でもこれを３人が挑戦した場合、だれか１人でも成功する確率は90％近くになるのです。

３）ささいなことでもどんどん使う

ＧＭがプレイヤーに情報を与えるためにも行動判定を使うことができます。盗賊スキルをふらせて、成功したキャラクターは尾行されていることに気づいたというような場合です。役に立たない情報でも、どんどん流してゲームを活性化しましょう。

「小番頭さ～ん。電話で質問が入ってます」「はいはい、なんでしょう？」「キャラクターがみんなスパーク君みたいなんで、全員スキルチェックに失敗するんですけど、どうしたらいいでしょう？」

「そのときはＧＭが不幸！　なのです」



 イラスト／ふじたゆきひさ

水野ファンのうち、10人に1人が女性であるという喜ぶべき事実が判明

水野良戦記 6

先日（といっても去年のことだけど）、広島県は福山市にサイン会に行ってきました。近隣の街や村（！）から200名ぐらいが集まってくれて、なかなか盛況でした。集まってくれたみんなどうもありがとう。

実は、仲間うちでは、女性のファンがどれだけ来るかで盛りあがっていたのです。なにしろ、前にグループＳＮＥの仲間と一緒にやったときは、女性の比率がなんと１％（総勢約400人に対し４人）という恐るべき記録を残していたので、これは重大事だったのです。

結果的に、今回は20人くらいが来てくれて、なんとか面目を保ちました。ファンレターなんかけっこう女性から来るんで、水野ファンの20％くらいは女性だ、と主張していたのですが、これが嘘（うそ）だということと、編集のＨ氏みたく「おまえなんかに、女性ファンはおらへんわい」という悪口も根拠がないことが判明しました。

それから、今回はお土産（みやげ）もけっこう貰（もら）いました。やはり、土地の名産が多くて、魚の生干しや干物なんかが目立ちました（わたしゃ、猫か！）。とにかく、お土産をくれた方、ありがとうございました。

それから、福山はバラの街で有名だそうで、バラの花束（造花）もいただきました。でも、このバラの花束、できれば女性から貰いたかったんだけどね。

NEW PRODUCT

お待たせ!!

小説版 ロードス島戦記3 火竜山の魔竜（上）

暗黒皇帝ベルドの遺志を継ぎ、ロードス島統一の野望に燃える黒騎士アシュラム。彼は、それを持つ者に絶対的な権力を与えるという魔法の宝物〝支配の王錫〟を求めて旅に出た。しかし、その宝物は、世界最強の種族である古竜（エンシェント・ドラゴン）によって守られていたのである。

アシュラムの野望を阻止するため、パーンたちの新しい冒険の旅が始まる――。

第２巻『炎の魔神』発売から、約１年。ロードス島戦記商店の若旦那、水野良が満を持して贈るシリーズ最新刊である。

狂戦士オルソン、女闘士シーリスを始め、あっと驚くキャラクターが続続と登場する『火竜山の魔竜（上）』は、ただいま絶賛発売中！



角川文庫
定価430円

OVA座談会の印象なぞを…

どうも、大番頭でございます。私め、恐れ多くも座談会に同席させていただきました。よい機会ですのでその時のお三方の様子を報告したいと思います。

永丘様は、じつに物静かな、落ち着いた方でありました。普段は他のお二方の意見をじっと聞いておられることも多かったのですが、要所要所でご自分の考えをしっかりと述べておられた姿が印象に残りました。また、渡辺様と水野様の会話は、まるで本物の姉弟のよう。お互いに軽口をたたきあいながらの会話は、はたから聞いておりましてもまことに楽しいものでした。しかし、ひとたび話題がＯＶＡに関することになるや、非常に熱のこもった意見の交換が行われ、あらためてこの作品に賭ける意気ごみというものを感じさせられたのでございます。

といったところで……次号ではキャラコン中間発表を盛大に行います！　みなさまのごひいきキャラの順位は、いかほどでしょうか？　なお、まだ投票は受けつけておりますので、官製ハガキにあなたのお好きなキャラ１名を書いて「ロードス島戦記商店キャラコン係」まで送ってくださいませ！

あて先：〒102　東京都千代田区九段南4-7-16　市ヶ谷ＫＴビル　コンプティーク編集部ロードス島戦記商店係

●「ロードス島戦記4〜火竜山の魔竜（下）」は2月24日発売の野性時代4月号で一挙掲載!!



クロちゃんのRPG千夜一夜 Vol.30

島は居よいか住みよいか



島の用途は牢獄がわりに使うばかりじゃないぞ。先月に続いて、RPGにおける島の有意義な利用法というのを考えてみよう。キミたちも何かおもしろいアイデアを思いついたら、ボクに教えてほしいな。お便り待ってるよ！

黒田幸弘

第171夜 RPG千夜一夜の秘密？

今回は前回に引き続き、島のお話なんだ。まあ、ようするに2回まとめてひとつのテーマというわけだね。

でもほんとうのことをバラしてしまうと、じつは島の話は１回で終わるはずだったんだよ。それがなぜ2回になってしまったかといえば、うーむ、ようするに調子に乗って、マクラで関係のない話を書きすぎてしまったからでして……ええ、そうですよ、どうせわたしが悪いんですよ！

このところ忙しいのをいいことに、連載のテーマを、ひとりでかってに決めちゃってるからなあ。もちろん原稿を書く前には、全体のプロットを立てるんだけど、なんせ筆が流れるままに進むから、ロクに守られたことがない。たとえば前回は、話の導入部がふくらんでしまって、予定していた島の話が始まったのは、なんと原稿が半分以上進んだところ。これじゃ１回で終わるわけないよねえ。反省しよう。

しかしまあ、このいいかげんさこそが『ＲＰＧ千夜一夜』なんだ、ということで、また今月も島をからめたお話や冒険について、いろいろウンチクを傾けましょうかね。

第172夜 島に流された(?)国王陛下

そういえば前回は、島流しの話で終わったけど、似たようなネタで、なかなかバカバカしい話もあるんだよ。

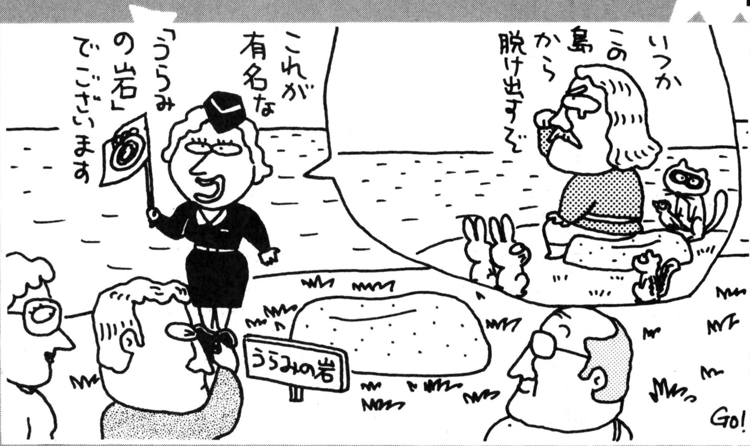
海の向こうには『キングメイカー』というボードゲームがあるんだ。いまはアヴァロンヒルから出てるけど、もともとはイギリスでつくられたゲームで15世紀にランカスター家とヨーク家がイギリスの王位を争った〝バラ戦争〟をネタにしたものなんだよ。

なんでこの戦争を〝バラ戦争〟などと呼ぶかといえば、ランカスター側が紅いバラ、ヨーク側が白いバラを軍の旗印にしてたからだってさ（ランカスター側については異説あり）。ずいぶんロマンチックだねえ。でもこの〝バラ戦争〟、実際は血なまぐさい戦いで、合戦のたびに貴族がバタバタ戦死したんだ。いちばん最後には、ヨーク家の国王リチャード３世までが戦死して、30年に及ぶ戦争が終わったときには、イギリスの貴族の数は、戦前の半分ほどに減ってたそうだよ。

それじゃ、ゲームのほうはどうかといえば、これまた血なまぐさいんだなあ。プレイヤーは貴族のグループのボスになって、自分のもってる王位継承者を、本物の国王にするのが目的なんだ。ということは、ようするにほかの王位継承者を、みんな殺してしまえばいいわけだ。

でも、ひとつ問題があるぞ。当然ながら、他人だって同じことを考えてるんだよね。となると敵を殺すよりも、まずは自分のもってる王位継承者を守らなくちゃならない。さて、なにか安全な方法はないかなあ。

そんなわけで、どこにでもいる頭のいいやつが、あるときうまい手を考え出したんだ。国内でほかのプレイヤーが



ドンパチやってるのをしりめに、まず港町を押える。そして船を手に入れると、自分のもってる王位継承者を、アイルランドに行く途中の孤島、いまではオートバイレースで名高いマン島に送ったんだ。

こうしていつものように、楽しく戦争をしていたほかのプレイヤーたちは、最後の決戦をして、ついに最後の王位継承者が残るだけになった。ところがそのとき、もうひとりの王子が、マン島にいることに気づいたんだ。

「あれっ、お前のもってる王子は、なんでマン島になんかいるんだよ？」

「ふっふっふっ、気がつかないのが悪い。あとはその反逆者（もうひとりの王位継承者のこと）を倒せば、ゲームセットというわけだ」

「なにを、そんな王子くらい、すぐにかたづけてやるぞ」

「ほう、勇ましいな。それじゃどうやってマン島に来るんだい。泳いで来るつもりなのかな？」

そうなんだ。イギリスは島国だから、本土の外に出るには船がいる。しかし、このゲームでは、船は港町を押えているプレイヤーだけが使えるんだ。つまりほかのプレイヤーには、マン島へ渡る方法がない、というわけ。

こうしてほかのプレイヤーが、「汚ないぞ！」と文句をいってるうちに、残ったライバルを倒して、マン島の王子はめでたくイギリス王に……そんなにうまくいくわけがないじゃないか。

「さて、それじゃボクの王子が国王になって、これでゲームセットだね」

「いや、ちょっと待った！」

「なんだよ。だってもうやることがないぜ」

「いや、そんなことはない。国王陛下をマン島へ島流しにした、悪逆非道な貴族を倒す、正義の戦争が残ってるぞオ！」

「なるほど、そういえばそうだな。よし、この反逆者め、国王陛下に代わって成敗してくれるわ！」

というわけで、アジテーションがちょっと入ったら、ほかのプレイヤーはすぐに同盟を組んでしまったんだ。いくら頭のいいプレイヤーでも、さすがに全員に同盟を組まれては勝てないよね。というわけで、あっという間に滅びてしまったのでした。

「うーむ、失敗するわけのない計画だったんだがなあ。ところでボクが滅亡しちゃったら、このマン島にいる王子様は、いったいどうなるんだい？」

「さてねえ、どうしようかな。ルールにはないし……マン島の国王にしてあげようか」

第173夜 キングメイカー・ジャポネスク

外人さんはものずきだから、『キングメイカー』の日本版という、とんでもないゲームも出てるんだよ。『サムライ』というボードゲームがそれで、プレイヤーはミナモト（源氏）、タイラ（平家）、フジワラ（藤原氏？）、ホウジョウ（北条氏？）の４つの家に分かれて、ショーグンの位を争うんだ。ショーグンになるには、天皇、皇太子、三種の神器、それに京都城などを手に入れればいいんだ。『キングメイカー』のように、ライバルを殺す必要はないから、一見、平和的なゲームのように見えるんだけど……それは大きなまちがいです。

なんせこのゲームは、腹切り（原文ではハリカリとなってたけど）のオンパレードなんだ。武将は一騎打ちで負けると腹を切り、恥を受けると腹を切り、京都の花見に行けないと腹を切る……ったく、もう、なんじゃこれは！

まあ、内容は源平時代から戦国、さらには江戸時代までをごっちゃにしたものだから、あまりまじめに考えてはいけないかな。最初のセットアップでは、天皇は飛騨（岐阜県）にいるし、皇太子は石見（島根県）に、三種の神器は江戸城にあるのも、笑って許すことにしよう。ようするにアメリカの忍者映画みたいなものだからね。

そういえばプレイヤーの間で、いちばんウケていたのが、ホウジョウ・ウサギ（北条兎？）という武将だったなあ。いったいどの資料を調べると、こんな名前が出てくるんだろうね？

第174夜 エクゾセより怖い為朝の弓

この『サムライ』でも、例の島流しの手は使えるんだ。たしか伊豆七島とか隠岐や佐渡が、有力な候補地だったなあ。

まあ、これについては、あまり文句もいえないね。なにしろ島流しというのは、日本でもずいぶん例が多いからなあ。とくに武士が政権を握るようになってからは、反乱をたくらんだ天皇や貴族をずいぶん島流しにしてるもの。

おもしろいことに昔の人は、島流しにされると、数年のうちに病気で死んでしまうことが多かったんだ。一般的には気候や食物が合わない、という説明がされてるんだけど、ボクの推測では、「ああ、おれの人生も終わりだ」と

いうふうに、精神的にがっくりくるのが、いちばん大きいようなんだ。昔の人というのは、それまでは根性で生きてたのかしら。

しかしなかには、島流しになっても元気はつらつ、おもわず伝説に残ってしまうほどの人もいるんだよ。鎮西八郎こと源為朝さんのことですけどね。

この源為朝は、由緒正しい源氏の武将で、弓の名手だったんだ。若い頃九州で活躍したため、鎮西八郎という呼び名がついたんだそうだよ。

さて、為朝は保元の乱(1156年)のときに、父親の為義といっしょに、崇徳上皇方についたんだ。そして軍議のときに「味方は劣勢だから夜襲をしよう」と進言したら、上皇方の司令官だった藤原頼長に却下されてしまったんだ。逆に後白河天皇方のほうでは、為朝の兄の源義朝や、平清盛らが夜襲を進言したため、上皇方は先制攻撃を受けてしまった。

そこで為朝は、屋敷の門に陣取り、近づく敵に弓を放ってバタバタ倒したんだ。その弓のあまりの鋭さに、天皇方の平清盛や源義朝などの軍勢が、まったく近づけなかった、というんだからすごい。

合戦に敗れて捕まった為朝は、その弓の腕前のすごさに、「殺すのは惜しい」として、伊豆大島に島流しになったという。もっとも彼は反乱の首謀者じゃないから、まあ、島流しくらいが妥当な処罰だったんじゃないかな。

さて、これからが伝説。伊豆でもその弓の腕をみせた為朝は、たちまち伊豆七島をすべて支配してしまったという。これにびっくりした都からは、急いで軍隊が差し向けられる。それを聞いた為朝が、弓を持って小高い丘の上に登ると、遠くのほうから兵士を乗せた船が何十艘も押し寄せてくる。為朝が弓を引きしぼり、ひょうと放てば、矢は狙いたがわずに、敵の乗った船に命中。その矢のあまりの威力に、兵士を乗せた船は、まっぷたつに裂けて沈没してしまう。こうなるとまるで対艦ミサイルだねえ！

こうしてさんざん討っ手を悩ました為朝は、押し寄せる敵の大軍を迎え討ってさんざん戦ったあと、妻子を殺して自害したという説と、さらにその場を逃れて、はるばる琉球(沖縄県)に渡り、そこの王となったという説があるんだ。もっとくわしく知りたい人は、滝沢馬琴の『椿説弓張月』でも読んでください。

第175夜 浮かぶ島にはご用心

さてこれは、とあるＲＰＧでの話。城の地下から金貨を千枚ほど稼いだパーティは、悪い(?)領主に追われて逃げてたんだ。しばらく逃げるとその正面には大きな海。あとから兵隊たちが迫ってくるし、これはもたもたしてはいられない。そこで近くにいた漁師に聞いたんだ。

「おい、すまぬが船はないか？」

「へ、船かね。そりゃ釣りに使う小舟ならありますけど、こいつじゃ沖合いのほうには、ちょっと危なくていけませんわい」

「それじゃ困る。海を越えたいんだ」

「海を渡りたいとな。だったらあそこに行きなされ」

と漁師が指差したのは、とある半島。

「あそこに行きゃ海を渡れますでな」

というわけで、半信半疑の一行は、その半島のほうに向かったんだ。小高い丘の上に登ると、小さな村があり、男がひとり待っていた。

「すまんが、このあたりで、海を渡れると聞いたんだけど」

「ほう、海を渡りたい。それならまあおひとり様、金貨２百枚というところでしょうかな」

「えっ、高いな」

「お客さんたちは、なにやら事情がおありじゃないですか。あそこに見えるのは、このあたりの領主の兵隊のようだし」

「わかったよ。えーい、しょうがないから払うことにするか」

というわけで、５人で金貨千枚を払ったら、せっかくの稼ぎはほとんどパー。

「まったく、足元をみやがって。このマスターめ……じゃなかった、この野郎が！」

「まあ、そう怒りなさんな。きみたちが金を払うと、男は片手を上げて合図をしたんだ」

「それで？　船はどこにあるんだ！」

「すると地面がぐらり、とゆれて、きみたちは海へ出た」

「なんだって？」

「ようするに、この半島は、じつは浮き島だったんだよ。この村の住人は、島ごと航海をしてるのさ」

「兵隊どもはどうしてる？」

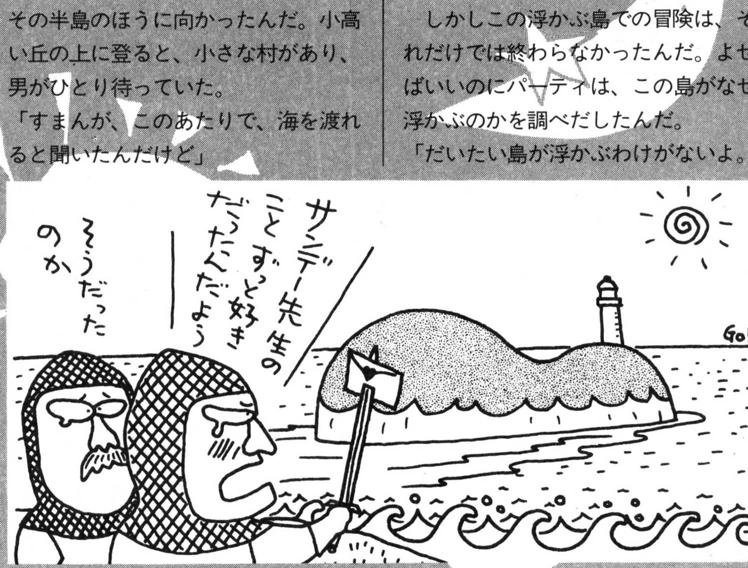
「兵隊はなにやらわめいてるけど、だんだん小さくなっていき、やがては豆粒のようになってしまったよ」

「……まるで、ひょっこりひょうたん島じゃないか！」

●

しかしこの浮かぶ島での冒険は、それだけでは終わらなかったんだ。よせばいいのにパーティは、この島がなぜ浮かぶのかを調べだしたんだ。

「だいたい島が浮かぶわけがないよ。



どう考えても、魔法の力が働いてるにちがいない」
「だとすれば、丘の中腹にある、洞くつがあやしそうだな。島の住人は近づいてはいけない、といってたし」
「調べてみるか？」
「ああ、ひょっとして財宝があるかもしれないぞ」
「でも、島を動かすほどの力のある、魔法使いがいたらどうする？」
「そんな魔法使いがいれば、なにかすごい宝を持ってるはずだ。やっつけていただくのみさ」
「でも、島が沈んじゃうよ」
「だいじょうぶ。さっき調べたら、この島の住人は、さすがにいざというときのために、船を何艘も用意してるんだ。その中から１艘かっぱらえばいいさ」
まったくむちゃくちゃなやつらだよ。世の中にはこういう連中が多いから気をつけよう。それはさておき、いさんで島の洞くつに入っていったはいいが、なにやらいやな匂いがする。しかもまっ暗でなにも見えない。
「おい、灯りをつけろよ」
「わかった。それじゃマスター、火打ち石をすって、たいまつに火をつけるよ」
「おい、ほんとうに火打ち石を使ったのか？」
「そうだよ」
「やれやれ、まったくしょうがないなあ。えーと、火打ち石をすった瞬間に、洞くつの内部では爆発が起こった」
「え、なんだ、敵か？」
「さらに爆発は、島の内部へと広がり、島は爆発と火災でずたずたになった」
「おい、いったいなにがあったんだよ」
「よーするにこの島は、中に水素のつまった空洞があって、それで浮いてたんだよ。だから火で引火して、大爆発になったというわけ」
「じゃあ、おれたちは？」
「どう考えても全滅だね」
「な、なんで水素のつまった島なんて考え出したんだよ！」
「だってこの次の事件で、この島を空中に浮かばせようと思ったんだもの。あの洞くつは、空中で高度を下げるときに、水素ガスを抜くための穴だったんだよ！」

第176夜

RPG風 島の使いかた

昔から浮かぶ島というのは、だいたいが生物、それも巨大な怪物ということになってるんだ。たぶん海というのは、すべてを調べることなんか、だれにもできないからだろうけど、いろんな怪物がいることになってるね。
よくあるのが、難破船からやっとの思いで泳ぎついた島が、海亀などの背中だったという話。
「あっ、それ、経験ありますよ」
「へえ、こんなネタでも、ＲＰＧのシナリオになるのかな？」
「いや、それだけじゃ話が終わらなくて……」
「と、いうと？」
「そのマスターは、特撮、それも怪獣映画が好きだったんですよ」
「うーむ、すると……」
「われわれはガメラの背中の上にしがみついて、ギャオスとの戦いを見物したというわけでして……」
「ご愁傷様！」
それから話の数が多いのは、巨大な魚やくじらの中に飲み込まれる話。たしか『ピノキオ』にも、こんなネタがあったなあ。なかには魚の腹の中に町がある場合もあるから、これも島の一種かもしれないね。
「あ、それも経験ありますよ」
「というと？」
「難破して気がついたら、どうも魚の腹の中にいたようなんですよ」
「そりゃまた、ひどい話だね」
「いえ、それがね。ちょうどひとりが〝空腹〟の呪いをかけられてまして、腹がへってしょうがなかったんですよ。だからラッキーでしたね。なんせまわりじゅうが、フレッシュな魚の切り身でしょ。やつがひたすら食べまくっていたら……」
「どうなったんだい？」
「呪いが解けた頃には、さしもの巨大な魚も、骨だけになってましたよ！」
空飛ぶ島といえば、かの『ガリバー旅行記』に〝ラピュタ〟というのがあったなあ。最近じゃアニメ映画になってるけど。
「あ、そのネタもやった！」
「ネタっていっても、島が空を飛ぶだけじゃないか」
「だから便利なんですよ。その島を乗っ取りましてね。各地の王国に行っては、上空から脅すんです」
「なんていうの？」
「おとなしく財宝を出せ。さもないと」
「さもないと、城を押しつぶすとか、町に岩を落とすとか？」
「とんでもない。そんなことしたら、せっかくの島が壊れちゃいますよ」
「じゃあ、どうしたんだい？」
「さもないと、麦畑の上に島をとめて、陽がささんようにするぞ。麦を枯らしたくなければ金を出せ」
「……せこい！」



RPGの王国 メルアレード

構成／冒険企画局



「レムゼは北方に出発する前夜、自らの刃によって夫人の命を絶ちました。もう帰らないつもりだったのです。夫人はまだ十六だったといいます。血はシーズの川に流れ、ミュオの内浦を赤く染めました。彼女の血で染められた赤い海を八隻の船が出ていきます。すべてを捨てての出発のことを『赤の八隻』というのはこのためです。彼女の魂はミュオのレムゼ丘で神となりました」

コーンビル著『北方回帰線』より

国王あいさつ

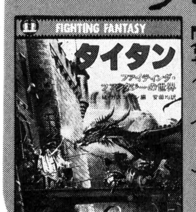
かつら「やあやあ国民のみなさん。わがメルアレード王国の政権が交代してから、無事1カ月がたちました。新国王である僕も、国王の責務に大忙しの日々を送っています。これからも、王国の発展のために全力をつくしますので、みなさん応援してくださいね」
わきあか「ええーい！　それらしく演説しおって!!　かつらつかさが国王だなんて、だーれも認めてないわいっ！」
かつら「おや、誰かと思えば、わっきー」
わきあか「わ…わっきー？　こらーっ！　国王に向かって失礼であろうが!!」
かつら「だから　僕が新国王なんだってば。おい、だれかこの者をつまみ出せ」
わきあか「あっ、こら何をする！　おのれーっ！　はーなーせーっ!!」

おたよりのあて先

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ケ谷ＫＴビル コンプティーク編集部
「ＲＰＧの王国」係
※プレゼントのあて先もこちらだよー！

年中無休のアイテムショップ

マジカル・ランプ



タイタン
発売元／社会思想社
価格／880円（税込）
問合せ／03（813）8101

相変わらず外は寒いけど、みんな元気にやってるかな。今月もマジカル・ランプの店長ことアマムラがアイテムを紹介するぜ！　そうそう、何か紹介してほしいアイテムなどがあったら、お便りで知らせてくれよな。

今月のプレゼント

上で紹介している『タイタン』を５名の読者にプレゼントだ。「タイタン希望」って書いて王国まで応募してくれい！

さてさて、今月のおすすめアイテムは『タイタンーファイティング・ファンタジーの世界』（以下タイタン）だ！

ＲＰＧにとって必要なものは、基本ルールとシナリオ。しかしそれだけかな？　重要なものを忘れてないかい？　そう〈背景世界〉だ！

自分のプレイするキャラクターがどういう世界にいるのかがわからなければ、感情移入しにくいし、雰囲気も出にくい。でも「自分はこんな世界にいるんだ！」とわかれば、たちまちきみはＲＰＧの世界に吸い込まれていくだろう。そんなすてきな背景世界を提供してくれるのが、この『タイタン』だ。

本当はゲームブックの『ＦＦシリーズ』と『ファイティング・ファンタジーＲＰＧ』用の背景世界設定資料なんだけれども『Ｔ＆Ｔ』やその他のファンタジーＲＰＧのシナリオをつくるときや、オリジナルＲＰＧの設定にも使えて、とても重宝するゾ！

今日から君の〈ネタ本〉に『タイタン』を加えてみてはどうかね。

今月の好評アイテム

●ＲＰＧの王国、毎月読んでいます。ちなみに僕は、『ストームブリンガー』が好き！
〈東京都／小森大輔〉
◎ふんふん、これからも『ストームブリンガー』ともども応援してくださいね。

●最近『ワープス』のハガキが少ないぞう！みんな、もっとプレイしろよなっ!!
〈神奈川県／今荷夜久〉
◎熱烈な『ワープス』ファンのひと言。



▶兵庫県／きんもん
うーん。タッスルがかわいい♡



◀東京都／吉井徹
「クトゥルフ・ナウ」もおもしろいぞ！

 イラスト／大野真実、わきあかつぐみ　ワールド・オブ・「ユキリア」／©冒険企画局

冒険酒場 なるほど亭



へい、らっしゃいっ！　今日も今日とて、なるほど亭は大繁盛。おかげで俺も、ひと息つくヒマもありゃしねぇ。ところで、見てくんなよ、この肖像画！　どうだい、すげえだろう。メルアレード王国の「にゅーむ画伯」から送られてきたもんなんだぜ。業界広しといえども、こんな立派な肖像画を飾ってるのは、なるほど亭くらいなもんだぜ。はっはっは！　おおっといけねえ、こんなところで自慢話をしてるヒマは、ねぇんだった。じゃ、ゆっくりしていきなよ！



▲東京都／にゅーむ
肖像画をありがとう。なるほど亭の、名物になりそうですね

先輩の助言（読者レポート）



▲静岡県／大野真実
誰かと思えば大野さん。こんなところで何やってんですか!!

●１月号、「不運の男トルベラン」君へ。

ダイスの目が悪い!?　あまい!　それは、君とダイスの仲が悪いからぢゃ!!　ダイスとのコミュニケーションをはかるため、女の子なら「一緒におふろに入りましょ」とか、「一緒に寝ましょ♡」とかいっていれば、ダイスとの仲は一発でよくなるぞ！

〈神奈川県／小松孝宣〉

◎それじゃあ変態の世界だってば…。

●ダイス運についてお答えしましょう。それは、自分の出したい目を念じながら、力（リキ）をこめればよいのです。

〈神奈川県／エリアス〉

◎念力……ですか？

●あなたは神を信じますか？

〈東京都／鮎川流生〉

◎信じる者は救われる……。

●もう最後の手段を使うしかない！
①まずヤスリとダイスを用意する。
②ダイスの数字をけずる。
③ダイスに、自分の出したい目だけを書き込む。これでＯＫだ！
問題は、どうやってみんなに気づかれないようにするかだな……。

〈大阪府／ＮＯＲＴＨ〉

◎インチキはいけません！

★　★

●１月号の九紋竜史進さんの質問、探索中の馬の処置について。

傭兵をやとい、冒険者がダンジョンに入っている間、見張っていてもらうというのはどうでしょう？　マスターによっては、やとえなかったり裏切られしますが、すくなくともゲームはおもしろくなるでしょう。

〈群馬県／森阿丁〉

●「マスター、こいつに仕事探してやってくれないか？　まだかけ出しだけど、番人くらいならつとまるだろ。何、馬の番？　ＯＫだ。報酬は自分で話をつけろよな。しっかりやれよ！」

〈北海道／Charlie〉

◎というわけで。その様子を取材してきました。ちゃんちゃん……。

新米の質問（公開質問）

●僕はゲームマスターをしているのですが、パーティを組むとき、どうしてもファイターばっかりで、すぐ全滅させてしまうんです。均等なパーティにするには、どうすればいいんでしょう？

〈鹿児島県／有藤兆治〉

◎う～ん。なんでファイターばっかりだとすぐ全滅しちゃうんだろう？　けっこう強いパーティになると思うんだけどなあ（僕はファイター派）。

★　★

●素朴な疑問。ファンタジーＲＰＧで、メガネをかける人が少ないのは、なぜなのでしょうか？

〈石川県／孔雀王〉

◎はて？　そういえばそうだ。ファンタジーの世界にはガラスもあるんだし、メガネをかけている人がいたって不思議じゃないよなあ。

★　★

●ふと思ったのですが、父親が人間で母親がエルフのハーフエルフと、父親がエルフで母親が人間のハーフエルフとの間には、何か違いがあるのですか？

〈岡山県／光をもたらす者ルシフェル〉

◎そういえば、なぜ人間とエルフの混血をハーフヒューマンと呼ばないのでせうか？　あー、ハーフ問題がまたややこしくなっていくうううぅぅ!!

★　★

◎てなわけで、なるほど亭では、みなさんの素朴な質問や、楽しい答えを募集しています。みんな、ガンガン送ってきてくださいね。
お便りお待ちしていまーす!!

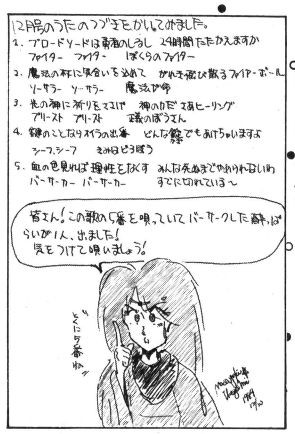




さてさて、みなさん。国民の憩い(いこ)の場所、ほのぼのinnへようこそ。このスペースは、みなさんのフリートークの場として使ってください。また、読者企画のリレー小説も、第2回となり、今後の展開が楽しみ楽しみ。
今月は、どんなお客様がやってきているでしょうか？ さっそくのぞいてみましょう。

今月の♥吟遊詩人

◀岐阜県／赤毛の戦士フォルン



いっぱいきた替え歌の中ではピカイチでした。騎士や闘士もあるといいな。

どーだまいったか？



◀和歌山県／KAN

うん、確かにね。マスターって楽しいよな。

えっ？ユキリア魔法？



▲静岡県／天狗

現在制作中です。あっ⁉ わきあかが逃げた！ こらーっ!!

ファンタズム・アドベンチャー当選者発表!!



▲奈良県／吟遊詩人・K

ひゃっほう♪ 今日も元気だRPGが美味(うま)い。てなわけで、『ファンタズム・アドベンチャー』の当選者発表だ！
幸運な3名は、ゆかいなハガキを送ってくれた、奈良県／吟遊詩人・Kと、
福島県／土屋武美
大阪府／森宣輝
だ。みんなで楽しく遊んでくれよな！ 今回はずれた人もめげずに応援してくれよ！

ドラマは病院から？



◀神奈川県／今荷夜久

こーいつう！ なにきどってやがんでいっ!!

ほっとひと息



◀埼玉県／草野誠治

お茶にはようかん？ せんべい？

コママンガ&フリートーク特集のお知らせ!!

てなわけで、先月予告したように、コママンガと文章投稿のフリートークの特集をやっちゃいます！ 来月はまずコママンガ特集から。笑劇場復活の祈願をこめたハガキを一挙(いっきょ)に紹介しちゃうぞ！ 待て次号!!

リレー小説第2回タイトルも募集中だ!!

▶石川県／たわわ



時間をかけて描いたハガキ。この調子で受験もガンバ！

彼はゆっくりと眼を開いた。
何か楽しい夢を見ていたような気がするが、それが何であったのか思い出せない。
さわやかな涼風が頬をなでる。
「はっ⁉」
彼は飛び起きた。
真っ青な空の下に、広大な緑の草原が広がっている。彼の頭上を巨大な樫の木が覆(おお)っていた。
「こ、ここは……？」
彼は昨夜、自分の部屋のベッドで眠りについたはずだった。だが、今の彼はパジャマ姿ではなく、見なれぬ衣裳を身に着け、樫の木の根元に横たわっているのだ。
「気がついた？」
彼——すでに自分の名前すら思い出せない——が混乱していると、澄んだ声がした。声のした方に目を向けると、そこには美しい少女が立っていた。金色の髪と白い肌、青い瞳(ひとみ)そして白い翼をもった美しい少女が——。（続く）

〈岡山県／ルシフェル〉

★ ★

◎てな訳で、リレー小説の第2回でした。
今回は、応募作品のそれぞれが力作ぞろいだったので、選ぶほうも大変でした。
その中で、とても読みやすく、しかも前回の話（文体）に影響されていない〝独自の個性〟が光っていたこの作品が、採用となりました。無理して前回の文体に合わせて書いてくれた方々には、悪いことをしちゃったかな？
それでは、第3話を待ってます。それと、話のタイトルもね。



「P.Q.」第3弾!!

さあさあ、今月も「パラレル・クエスト」の時間がやってまいりました！
第３回ともなると、このコーナーをねらったハガキも増え始め、ますます活気づくことでしょう。それでは「メルアレード編」、はりきってまいりましょう!!

1

突然謎の世界に迷いこんだ君は、天使の導きにより、ここメルアレードへとやってきた。とにかく、情報を得るためにも、ふたりの勇者を捜さなくてはならない。
→2へ。

2

これからどうするべきだろうか？
◎こーなったらナンパするしかない！
→（神奈川県／剣闘士）7へ。
◎洞くつの前に宿屋をつくる→11へ。
◎魔術士に会いにいく→3へ。
◎「奪命屋」に入る→5へ。
◎広場に行く→8へ。

4

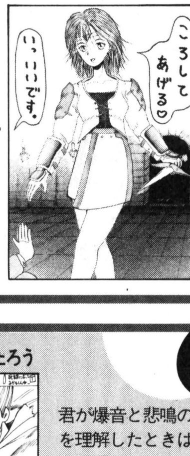


▶奈良県／菊池桃太郎

「ふ～ん。なるほどね」魔術士はいった。「まちがいなくこの剣は、聖なる破龍剣だよ」「えっ？　そうなんですか!?」「急いで街はずれの岩場に行きな。そこで君を待っている人がいるはずだよ」君は、魔術士の言葉に従い、急いで岩場へと向かった。
→9へ。

5

ここは「奪命屋」だ。君がお店に入ると、ナイフを持った娘が現れていった。「わあい。３年ぶりのお客だわ。じゃあ、さっそく殺してあげるね♡」……そ、そんなバカな店があってもいいのかぁ？　君は一目散に逃げ出した。
→2へ。



◀熊本県／およたま

8

広場では、大勢の人が集まって、大道芸を見物している。君も見てみたい衝動にかられるが、ときおり聞こえる爆音と悲鳴が気になる。さて……？
◎やっぱりやめとく
→2へ。
◎もちろん見にいく
→6へ。

3



▲秋田県／真留狗

ここは魔術士の家だ。君がドアを開けると同時に、何かが爆発したような音がする。見ると、そこには黒コゲになった魔術士がいた。なんだか頼りなさそうだが……？
◎家を出る→2へ。
◎話を聞く→4へ。

11


◀奈良県／琴辺刹那

君の建てた宿屋は好評で、多くの冒険者でにぎわうこととなった。洞くつも挑戦者でごったがえし、君は受付として多忙な人生を送ることとなる。
〔HAPPY END？〕

6

▼大阪府／ありたろう


君が爆音と悲鳴の意味を理解したときは、もう手遅れだった。君は大道芸のあおりをくらって、吹き飛ばされてしまう。ちくしょう、ひどいめにあった……ほかをあたろう……。
→2へ。

7

「ハーイ!!　ドライブしない？」「またね」残念……よし、次はあの娘にしよう。「ハーイ!!　ドライブ……」……結局、君の人生はナンパひと筋でピリオドをうってしまった〔END〕



▲大阪府／おーたにひろゆき

9

岩場では、ふたりの女性が君を待っていた。どうやら、彼女たちが君の捜していた、ふたりの勇者らしい。「あんたが破龍騎士みたいだね」ええっ!?　自分が破龍騎士？　これはいったいどういうことなんだろう？　→10へ。

10


▲千葉県／神異妖魔道士まりも

「あなたは伝説の破龍騎士として、異世界より招かれた人なのですよ」伝説の騎士なんて呼ばれて悪い気はしないが……君はふたりに抗議する。「私たちにいわれてもこまります。とにかく、この先にある洞くつへ向かってください。あなたの力になるべき者が、そこで待っていますから」→次回予告へ

次回予告

なんと君が伝説の破龍騎士!?　何はともあれ、君は洞くつへと向かう。洞くつで君を待つ者はいったい何者か？　ここまでくれば、龍退治をやらされるのは、まちがいないぞ！　次回、パラレル・クエスト第４回、「洞くつ編」。はたして無事に続くのか!?　全ては読者のハガキ次第だぜ!!

●パラグラフ大募集!!●

パラレル・クエストも無事第3回を終え、いよいよ大詰めにやってきた！　そこで、第5回「迷宮編」と、最終回「龍山編」のパラグラフを大募集するぞ！　パラグラフは、イラストでも文章でも何でもOKだ！　みんなで感動のラストをつくりあげようぜ!!

クロちゃんケイちゃんの おせーてあげる♡



え〜、まいど！　パソコンゲームのQ&A・㊙情報コーナーです。今月も読者の皆さんの質問・㊤技など、満載（!?）なのだ。皆さん、がんばってますねー。もちろん、㊙情報が採用された人には、242ページの「大江戸情報網」から豪華プレゼントもあるぞ。というわけで、キミも質問や㊤技など、ドンドン送ってね。お便り、待ってます!!

RPG QUESTION

サバッシュ

発売以来かれこれ1年半余りもたつというのに、相変わらず質問が絶えないこのゲーム。そこで今回はとくに皆さんからの質問が多いものをまとめて、おせーてあげる『サバッシュ』特集だ！

「銀のグローディアが見つからない」

これはホークンモラー地方のカトメスの町で買うことができる。ただし、店で売っているわけではない。屋上で女の人が「私と中でいいことしましょ」と誘うあの家に行け。中でモンスターを倒し、町の外へ出て、もう一度あの家を訪ねれば買える。が、値段はむちゃくちゃ高いぞ。金が足りなければ、モラーの財宝を先に見つけるべし。

「マラックのカギが見つからない」

オルジャスの羽根を手に入れ、ジャラードの陣でそれをほしがってる青年にあげなさい。力になってくれる人を紹介してくれるぞ。

「プートスの許しが得られない」

プートスの神殿で、まずプートスの神官に会う。その後、部屋をまわると、他の部屋にプートス像が出現する。それに触れると、また他の部屋に新たなプートス像。こうして、神殿内の10体の像に触れた後、最初に会った神官のところにいけばOK！　ただし、最初の神官に会った後、許しを得られないうちに神殿の外に出てしまうと、永遠にプートスの許しを得られなくなってしまうから要注意。

「南ドルゲンスタイン大陸で流行っている不幸の手紙が見つからず、宝石泥棒の館の奥に入れない」

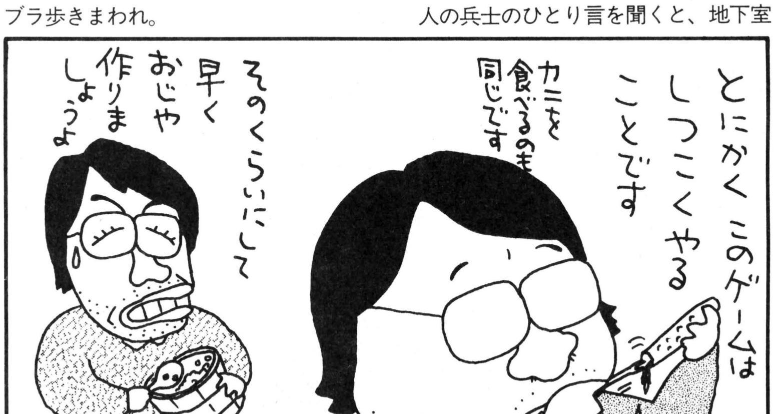
不幸の手紙は南ドルゲンスタインのどこかで手に入る。場所はランダム。ラーフのじゅうたんに乗って飛んでばかりいないで、自分の足でもっとブラブラ歩きまわれ。

「幻惑の館のトリックがわからない」

右側の扉に入った後、どの部屋にも入らずに、まっすぐ進もう。これで、まずパールに会える。この幻惑の館では最初にどちらの扉に入るか、また部屋に入るか入らないかで、行ける場所が変わるのじゃ。

「ブルバンの第一要塞で地下への入口が見つからず、バーゴゥ（乙女座）が手に入らない」

ナストのうろこを使って姿を消せ。ひとりだけいる兵士のそばに行くと、ひとり言が聞ける。これを聞けば、他の場所に、またひとり兵士が現れる。同じように繰り返していき、全部で8人の兵士のひとり言を聞くと、地下室



への入口が登場する仕掛けだ。

「ブルバンの第３要塞で隊長を見つけられない」

まず兵士を倒せ。ひとり倒すと別の兵士が現れる。つぎつぎに現れる全部で５人の兵士を倒せば、地下室に隊長が現れるのじゃ。

「オルジャスの御神体のところでやることがわからず、天秤座の宝石を見つけられない」

まずご神体の石を階段の石がはずれてなくなっているところにはめる。この後、とにかくしつこくウロウロし続けろ。やがて突然、パーティのサージの女の子が真相を発見して、やるべきことを教えてくれるぞ。

ウィザードリィ４

初めましてクロ先生。ボクはいま、『ウィザードリィ４』で２カ月近くつまづいています。地上３階の隠し部屋で「あなたの欲している物は？」と聞かれますが、何かわかりません。どうか助けてください。

〈三重県松阪市・大下弘明〉

この質問の答えは、ズバリ「プレイヤーズガイド」（マニュアル）に載っておるぞ。××をつけずにアミュレットにさわると、とんでもないことが起きると。それであなた、つまりワードナが欲しているワケじゃ。

イースII

いま『イースII』をやっているんですけど、溶岩地帯にある毒ガスが噴き出している道路を抜けられません。友人に聞いたら、「ロダの葉を手に入れれば、死なずに通り抜けられる」としか教えてくれません。現在、レベルは最高です。どうか、ロダの葉がどこにあるのか教えてください。これが解けないと『イースIII』ができません。載せてくれないとボクは死にます。

〈福井県福井市・山岸・ゴブ・ボブ・バビ〉

いやーん、載せないと死にますなんて、そういうおどしはやめてー。おおげさに言えばいいだろうなんて思わないでよ。別におどかされたから教えてあげるわけじゃないからね。では、ヒントを。このロダの葉のありかは聖獣ルーが教えてくれるの。ルーは、溶岩地帯の入口の通路で「邪悪な鈴」を使えば呼び出すことができまーす。

エメラルド・ドラゴン

お助けくださいませ。『エメラルド・ドラゴン』で困ってまーす。いま、ボクはザーマの砦にいるんですが、この砦のカギを持ったまま、地下牢に隠れた敵の大将を見つけることができません。囚人にまぎれこんでいるというので、いろいろと調べてみましたが、どうしてもわかりません。どうか、おせーてください！

〈東京都太田区・ＯＫ！〉

囚人たちの話はひととおり聞いたかしらん？　ぜーんぶの話を聞いてから、もう一度ひとつひとつの牢を調べてごらんなさい。かしこいマーディが発見してくれるわよ！



♡H♡ QUESTION

晴れのちおおさわぎ

先生、助けて〜！　いま、『晴れのちおおさわぎ』をやっているんですけど、美枝子，理恵，綾香，舞妓，好美まで見つけ、結局「体育館の裏」まで行けるようになったのですが、そこから進むことができません。どうかつぎへ進む方法を教えてください。

〈東京都豊島区・ローゼンリッター〉

いきなりつまってしまったようだね。さて「体育館の裏」へ行けるようになったということは、もう目撃者全員から聞き込みを終えたわけだ。彼女たちの証言から推測すると、体育館の裏になんらかの秘密があると考えられる。だから「体育館の裏」へ行き、あたりを調べまくれば、必ず新しい発見がある。コマンドの入力は１回や２回で安心してはいけないのだ。まだまだ先は長いが、オイシイＨ画面は最後に集まっているから、絶対にめげるんじゃないぞ！

㊙ TECHNIC

デュエル

PC-8801SRシリーズ

全部遊んでまだやりたい！　という人にぴったりの、新しい遊び方を見つけました。まず、ふつうに立ち上げます。そして「ドライブ1にマップディスクを入れてください」と表示されたら、ドライブ1にマップディスクを入れ、ついでにドライブ2のキャラクターディスクをファンタジーディスクに入れ替えましょう。そしてシナリオを選んで始めるとキャラクターの配置の異なるゲームが楽しめるのです。始めからスケルトンが出たり、敵方にゾンビがいたりと変わっていておもしろいですよ。

〈広島県尾道市・木曽　彰〉

あんまりこーいったバグ利用技はお勧めできないけれど、シナリオを終えてしまった人にはちょうどいいかも。さしずめ「デュエルを2倍楽しむ方法」と言うところだね。

エメラルド・ドラゴン

PC-8801SRシリーズ

隠れモードもどきを発見しました。ただし、1度でもシステムディスクにセーブしてしまった人は見ることができません。隠れモードに入るのはいたって簡単。メニューを出して「ＬＯＡＤ」を選び、システムディスクからロードするだけでいいのです。するとアトルシャンはどこかの塔の上に立っており、ステイタスを見るとすごい装備を持っているのです。ここで「相談」すると別な場所にワープし、さらに「相談」すると、グローディアの次回作情報などを見ることができます。ちなみに、このキャラクターは一歩も歩くことができないので、このままゲームすることはできません。あしからず。

〈青森県八戸市・伊達　勉〉

「はじめからデータが入っているんじゃないか？」と疑った伊達クンはえらい。でも、この隠れモードをやるとゲームで得する、というわけじゃないから、システムディスクにセーブしてしまった人も安心してちょーだい。

メタルサイト

X68000

隠し画面だぞっ！　やり方は、まずゲームをクリア(!!)します。エンディングが終わると、画面に「Fin」と出ます。ここで電源を切らず、いやになるくらい待っていると「ディスク1を入れてください」というメッセージが出るので、それに従います。するとマニュアルの10ページにあった記念写真のグラフィックが出ます。

〈神奈川県三浦市・市村　俊〉

クリアできる人は試してみよう！　とはいえ、マニュアルに載っているグラフィックが出るだけってのも変わった裏技だなぁ。

ブライ

PC-8801SRシリーズ

隠れショップ情報です。ただし好奇心のパラメータが、ある程度以上ないと見つからないかもしれません。これらはザイアス大陸で見つけたものです。

①ガンマの町の薬屋の上に扉のない家があり、そこへそのまま入ろうとすると壁がまわってショップになります。ここでは防具を売っています。
②ガンマの町から西に歩くと、山脈と山脈の間あたりに隠れショップがあります。
③ポインタの町の防具屋の右にある家の壁にも隠れショップがあります。
④ポインタの町から南南西へ行くと、隠れショップがあります。

　あとひとつ見つけましたが、あまりたいした物を売っていなかったので省略しました。探せばまだ見つかると思います。

〈千葉県市原市・松田篤志〉

う〜ん、できれば省略しないでほしかったなぁ……。なお、隠れショップのほかにもいろいろな隠しイベントなどもあるらしいから、調べてみるとおもしろいぞ。

ブライ

PC-8801SRシリーズ

体力回復剤「アスロン50」を無限に取る方法を見つけました。ただし、ザン・ハヤテの章に限ります。

　まず、2階の「アスロン50」の入っている棚に行き、取れるだけ取ります。そして3階に上がってすぐに戻ってきます。すると棚にはまた「アスロン50」が入っているので、これを繰り返せば何個でも取れます。気をつけなければならないのは、必ず一度上の階に行くということです。5階にも「アスロン50」の入った棚がありますから利用しましょう。

〈福岡県中間市・古木栄治〉

このシナリオにはショップや病院は出てこないから、体力回復には「アスロン50」を使わなければならないんだよね。それに、出口や外の敵の強さ(数の多さ？)はハンパじゃないから、「アスロン50」は持てるだけ持っていくことをお勧めします。ハイ。

遙かなるオーガスタ

PC-9801シリーズ

いつもの男性キャディを女性に替える裏コマンドを見つけました。方法は簡単。GRPHキーを押しながらゲームを立ち上げるだけでいいのです。これでむさ苦しい男性キャディがすべて女性キャディに替わります。ラウンド中にうるおいが欲しくなったとき、一度お試しください。

〈愛知県名古屋市・よ××ぱ〉

なるほど、こんな隠しコマンドがあったんだねぇ。でも、このコマンドを使ってもセリフは女言葉に変わりませんから、あしからず。



AVG WORLD

HYPER GENETIC CIRCUIT PANGAEA
パンゲア



文・松枝蔵人（まつがえくろうど）
画・吉富昭仁（よしとみあきひと）

第十五話

PART 1

吹雪に煙る村

車は切りたった崖を左に大きくまわりこんで停車した。イージィたちはふるえながら車をおり、ひざまで埋まる雪を踏みしだいて崖の突端に立った。

無数の雪の花びらが、山ひだを吹きおろしてくる寒風に追いたてられ、眼下の谷間にむかって流れこんでいく。白くぶあついベールにとざされて、谷の底までは見とおすことができない。地図によれば、山岳深くはいりこんだドナウ川の支流のそのまた支流が、細長くくねっているはずだった。視界のきくぎりぎりのところに、数十軒の家がかたまりあっている。

「あの村がそうなの？」

厳寒のロシア育ちのナスターシャは、顔をうつ雪をさして気にする風もなく、ふり返って問いかけた。

イージィはぎこちなくうなずいたが、それは寒さのせいばかりではなかった。自信をもって答えることができなかったからである。

「まちがいないよ。地図が正確なら」

イージィのうしろから、アタワルパが冗談めかした口調で言った。

「ごまかさないで。あたしが聞いてんのは、こんなとこに、ほんとに魔法陣なんてものが隠されてるのかってこと。どう見たって、のんびりしたみすぼらしい、ただの農村じゃない」

ナスターシャが腹だたしげに腕ぐみして言った。

「さあね。魔法陣がなければないでしかたないだろう。また別の場所をあたってみればいいことさ」

そう言いのこすと、アタワルパはリャカだけをともなって坂道をサッサと村のほうへ車でくだっていった。イージィとナスターシャはラインバック財団に顔を知られているから、万一の場合を考えて、アタワルパたちが先発隊で村の様子をさぐりに行くことにしたのだ。

「つきあいきれないわね」



前号までのあらすじ

東京のフツーの高校生イージィは、大多国籍企業の令嬢ルルの親探しに同行してインカ帝国の幻の都ビルカバンバで謎の魔法陣〝ビッグ・ジェネレイター〟を発見するが、ヴァルハラ建国軍と名乗る一団に抹殺されそうになる。メドウズ、ヨースケ、ルルはヴァルハラの野望を知って逃亡し、スーパーコンピュータ〝テレグラム・サム〟のあるマサチューセッツへ。一方イージィは、インカの王子アタワルパとともに魔法陣の謎をとくためにオーストリアへ。もうひとつの魔法陣の存在する可能性に気がつくが……!?

イージィとふたりであとに残されたナスターシャは、あてつけるように言いながら森の中に入っていき、テントの設営にかかった。

イージィは返すことばもなく、ナスターシャの手なれた作業を黙って手伝うしかなかった。

オーストリアにラインバック財団の秘密が隠されていそうだと推測し、ウィーン行きを決断したのはアタワルパだったが、ビルカバンバの謎の魔法陣と同じものがヨーロッパにもあるのではないかと言いだしたのはイージィだった。単なる思いつきにすぎなかったのだが、アタワルパはそれに興味を示し、当面魔法陣探索に力をそそぐことになったのだ。

だが、考えてみればたしかに途方もない話だ。

南北アメリカ大陸は、あくまでコロンブスが発見するまでヨーロッパとのつながりはなかったはずである。その発見にしても、最初はインドだとばかり信じられていた。それほどヨーロッパとの関係は希薄(きはく)だったわけで、ましてやアメリカの側からヨーロッパのほうへ何かが伝わっていったなどという説は、ちょっとでも歴史について学んだことのある者なら、だれもまともに相手にしようとはしないだろう。

（しかも、魔法陣まで残していたとなれば、インカ族が世をしのんで守りつづけた信仰はどうなるのだろう？　アタワルパはぼくの考えを支持してくれたけど……）

実際の行動にうつってからも、イージィにはそいうった迷いがどうしてもぬぐいきれなかった。

イージィが自信をなくしたのには、もうひとつ理由があった。目標の場所を決めるにあたってイージィが最初手がかりと考えたものは、まったく役にたたなかったのだ。最新の人口移動はデータがほとんどなかったし、若きカール・ラインバッハ技師が転々とした都市は十数か所にもおよび、そのうちのどこが怪しいとも決めかねたのだった。

この山間の小さな村の存在を探しあてたのは、ほとんど偶然であり、苦しまぎれの結果といってもよかった。

ラインバック会長は、その経歴の中で２度ドイツ帝国の首都ベルリンを訪れているが、両方とも仕事関係の場所から出発したのではなく、アルプスにつらなるオーストリアの山岳地帯、チロル地方からだったことを、イージィたちはたまたま発見した。

コブレンツやフュッセンといったほかの場所に秘密が隠されている見込がないからここにしたのではなく、それら大きな町ではとりとめがなくてわずか４人ではとても探しきれないとあきらめたあげくの、いわば消極的な選択にすぎなかった。

「でも、それだって『静養先のチロル』と書いてあっただけなんでしょ。この村だっていう確証はないわ」

ナスターシャは、根拠の薄弱さをようしゃなくついてきた。

「そ、それはそうなんだけど……」

イージィはモゴモゴと口ごもった。会長がおとずれたのがこの村だと推定したのは、イージィとリャカだ。1930年代のベルリンまでの交通機関やその所要時間、会長の回顧録でふれられているその保養地の景観などを総合、分析して、やっとのことでさぐりあてたのだったが、もちろん絶対といえる自信などなかった。

ナスターシャにしても、イージィをせめてもしょうがないことはわかりすぎるくらいわかっていた。

（このぼうやが、ビルカバンバを発見したり、重爆ヘリを撃墜したってほんとなのかしら？　とってもそんな風には見えないけど……でも、とにかく、しばらくはこの少年といっしょに行動するしかないわ。それだけの能力を秘めた子なら、スリリングな場面も見せてくれるだろうし、危機をかわしてもくれるだろう。そして、もしかしたらメドウズと再会させてくれるかもしれないのだから……）

ナスターシャは、さして根拠のない希望に心をもぐりこませることによって、自分を納得させることにした。

そんな気分になったのは、おそらくこやみなくふりしきる雪のせいにちがいなかった。

（モスクワの冬がなつかしい……）

視界をとざす白い妖精の群れは、したたかな女スパイを、ごく普通の多感な少女だった過去につれもどしてくれた。テントの中にジッとうずくまり、舞いおちる雪の動きだけに精神を集中させていると、スパイとして暗躍してきた年月や、ラインバック財団のコマンドに転身してすごした日々のほうがウソのように思われてくる。

だが、戦いと陰謀にあけくれてきた女スパイにとって、それはつかのまの安息の時にすぎなかった。彼女を現実にひきもどしたのは、何百年も昔からビルカバンバにあったという魔法陣が、ここの教会の地底にも眠っているなどというバカげた妄想ではない。あんな話をうのみにすれば、古代にはインカ族の支配がヨーロッパにまでおよんでいたことになるではないか！

彼女をじょじょに緊張させていったのは、夢見心地に誘いこんだのと同じ〝雪〟だった。彼女にとってなじみ深い雪だからこそ、そのもうひとつの顔にハタと気がついたのである。

「もし、イージィの推測があたってるとしたら……ありえないことだけど、その仮定が事実なら……そうよ、そしてもし、さらに……!?」

ひとつの不安はより大きな不安へと巨大化していった。

ナスターシャはブルッとひとつ身ぶるいしてたち上がった。他人の手に運命をまかせようという甘い考えは、もうあとかたもなく消え失せていた――。

PART 2
ナスターシャ、本領発揮

「イージィ、起きるのよ――」

いつのまにかウトウトと浅い眠りにひたっていたイージィは、危機感のこもったその声でハッと目をさました。

「ど、どうしたんですか!?」

ナスターシャはテントのくぐり口に立って町のほうを見おろしていた。どこかに行ってきたのか、もものあたり

まで雪がくっついていた。
　2時間ほど眠っていたらしい。夕暮れまではまだ間があり、村はあいかわらずひっそりと静まりかえっている。イージィには、ナスターシャの緊張がいまいちピンとこなかった。
「この雪は危険だわ」
　東京生まれで東京育ちのイージィには、その意味がよくのみこめなかった。これくらいの雪でいったい何が起こるというのだろう。
「やむ気配がぜんぜんないのよ。このままじゃ、もうじき道路は通れなくなるわ。あたしたちはこの村に閉じこめられてしまうのよ」
「でも、もう春なんだし、きっとあしたになれば開通しますよ。野営の用具も携帯食糧もタップリあるし……」
「妙な胸騒ぎがするの。あたしのカンはめったにはずれないわ。出かける用意をしてちょうだい。もしアタワルパとリャカが予定の時間になってももどらなければ、すぐに村に行ってみましょう……」
　イージィとナスターシャは結局村へおりることになった。アタワルパたちが帰る気配がなかったからである。それどころか、外に通じる唯一の道路を行きかう車はなく、タイヤの跡はきれいに消えてしまっていた。
　ナスターシャは驚くほど用心深く、人っ子ひとり見えない道路をさけ、歩きにくい森の中をわざと選んで進んでいった。さっきまでの投げやりな態度がウソのようだ。いったん怪しいとにらんだらすばやく対応するしたたかさに、イージィは尊敬にも似た驚きをおぼえた。村に着いてからも、表通りをさけ、家の様子を一軒一軒慎重にうかがっていく。
「やけに静かね。明かりもほとんどついていないわ」
　ひとり言のようにつぶやくと、ナスターシャは家のかげからそっと首を出して表通りを見わたした。
　テントを設営した場所から見えた教会の尖塔(せんとう)は、通りのつきあたりからさらにおれ曲がった急な坂道を200メートルほどのぼった山の中腹にそびえていた。思ったとおりかなり古びた建物だった。イージィたちが目をつけていたのは、もちろんその教会である。
　教会も古いが、ある資料によれば、その場所は教会が建てられるさらに以前には城があったという。
　そのこと自体は、ヨーロッパではめずらしいことではない。古くは紀元前のローマ時代から、当時はまだ未開の蛮族(ばんぞく)の地であった、アルプス山脈より北のドイツやフランスに対する防御のために、数多くの砦が築かれた。時代をへるにつれ、それらの遺跡の上に城や教会や修道院などが建てられていったのである。
　したがって、ここの教会も、その下に何層もの古い基盤を秘めていることだろう。発掘すれば、どんな珍奇なものが出てくるかわからないのだ。イージィもアタワルパも、魔法陣が埋まっているとすればその地下にちがいないとにらんでいた。アタワルパとリャカの調査が順調にいっていれば、最終的



には教会にたどり着いているはずだった。
「教会に行ってみますか？」
イージィが小声でたずねると、ナスターシャは首を横にふった。
「それは最後よ。ほら、あそこにアタワルパの車がとまっているわ。行ってみましょう」
車の上にはすでにかなりの高さに雪がつもっていた。車が横づけされている建物には看板が出ていて、数カ国語の表示のなかに英語で『宿屋』と書かれているのが見えた。こんな小さな村でも、観光シーズンには客がおとずれるのだろう。アタワルパたちは東洋人の兄妹というふれこみで観光客をよそおっているはずだから、ここに来るのがもっとも自然だ。まだここにとどまっている可能性も高い。この建物に潜入してみることに決まった。
ナスターシャはさすがになれたもので、宿屋に直接しのびこんで中の者に気づかれるようなへまはしない。となりの家の壁を器用にはいのぼって屋根に達すると、ロープでイージィを引っぱりあげた。
「あっ……」
屋根にはいつくばって宿屋のほうに視線をむけた瞬間、イージィはあやうく大声をあげそうになった。
吹きつける雪に白くふちどられた窓のひとつに、長い黒髪の人物が見えたのだ。しかも、どうやらテーブルにつっぷしているらしい。目をこらすと、そのむこうにはソファに横たわっているもうひとつの人影もあった。
「アタワルパとリャカね。やっぱりやられたらしいわ」
「や、やられたって……ま、まさか」
「殺されたってきまったわけじゃないわ。早とちりは禁物よ」
ちょっと唇をかんだだけで、ナスターシャはほとんど表情をかえず、すぐにつぎの行動にうつった。アタワルパたちの窓の正面に移動してロープにつるさがり、ダイアモンドをしこんだヘアピンでガラスを切り、窓のかけがねをはずしてスルリと猫のように部屋へすべりこんだ。
イージィにはそのまま屋根の上で待つように合図して、ナスターシャはアタワルパとリャカの体にかがみこみ、何ごとか調べている。
(なるほど、ぼくをここに残したのは、アタワルパたちが死んでしまっていたら、すぐにも逃げだせるようにってことか。自分たちも巻きぞえをくう危険を極力さけようという計算なんだ)
イージィは、ナスターシャの残酷なまでの冷静さにゾッとした。
しかし、すぐにナスターシャはおりてくるように手まねきした。救われたような気持ちで、イージィは急いでロープにとりすがった。
「眠ってるだけよ。コーヒーに眠り薬を入れられたみたいね。ドアの外に注意していてちょうだい」
ナスターシャは、イヤリングについた小さな玉から粉末の薬品をとり出し、アタワルパたちの鼻にそれをかがせた。
「う……ん」
わずかにうめいてアタワルパが顔をあげた。リャカのほうも、薬品の刺激に顔をしかめて目をさました。
「ナスターシャ……イージィもいるのか。わたしたちは、まんまとはめられてしまったようだ。助かったよ」
「安心するのはまだよ。説明してちょうだい。どうしてこんなことになったの？」
アタワルパは、完全に眠り薬の影響がぬけきらないのか、だるそうに腕をまわしながら話しだした。
「宿屋のおやじが、いかにも人のよさそうなやつだったんで、少々油断しすぎたかな。だが、たいしたことをしゃべったおぼえはない。しばらく前にここをおとずれた友人に、もっとにぎやかな村だと聞いていたんだが……というような、あたりさわりのないことを言っただけなんだ」
リャカも言った。
「ええ、そうです。まっすぐこの宿屋に来たから、ほかにはどこにも寄ってないし、不審な行動と思われそうなことはなにもしていません」
「じゃあ、宿屋の主人は、外部からの人間にはだれかれかまわず眠り薬をのませて、所持品や車の検査をするクセでもあるっていうの？」
ナスターシャは、アタワルパたちにどこかうかつな言動があったはずだと、せめるような口調で問いつめた。
「あっ——！」
そのやりとりを聞いていたイージィは、あることに思いあたり、思わず声をあげてしまった。
「どうしたの、イージィ？」
イージィは、ゴクンとつばをのみこんだ。
「もしかして……サム……テレグラム・サムのしわざかもしれません」
「テレグラム・サムって、あんたの相棒のコンピュータのこと？　そういえば、ラインバック財団のウィーン支社にあんたたちが潜入していることをあたしにおしえたのも、たしか……」
「そうです。サムだったんです。あのとき、アタワルパやリャカのことまで知られてしまったにちがいありません」
「なんてこった。わたしたちは全員、メドウズたちと同じ指名手配の逃亡者だったってことなのか！」
アタワルパが、頭をかかえて吐きすてるように言った。
そのときだった——
ボンヤリした頭を冷そうと窓辺に立ったリャカが、血相をかえてふり返り、窓の下を指さした。
「あ、あれはいったい……!?」

PART 3
“大逆転”とは——？

サク、サク、サク、サク……。
新雪を踏みしめる数十もの足音が、表通りをやってきつつあった。
いつのまにか雪はやみ、アルプスの谷間の夕暮れが急速に村全体を闇の中につつみはじめていたが、雪明りのせいで、この宿屋にむかって集まってくる人々のシルエットがくっきりと浮かびあがって見えた。深い雪の中を歩くために、どの体も奇妙にゆれ、まるでゾンビの大群のようだった。
「この宿屋をめざしてますよ！」



　リャカがふるえ声で言った。
　アタワルパはリャカをそっとわきにどかせ、ナスターシャとともにカーテンのすき間から外を観察した。
「おまけにみんな銃や刃物を手にしているぞ。どういうことなんだ？　これじゃ、まるで村人全員がわたしたちを目のかたきにして、なぶり殺しにしようといきりたっているみたいじゃないか。それとも、集団催眠にでもかかったというのか……!?」
「いいえ、もちろんやつらは正気よ」
　そう言ったナスターシャの声には、不思議と余裕さえただよっていた。
「あたしが思っていたとおりだわ。この村の連中は、すべてヴァルハラ建国軍だったのよ」
「まさか……」
　リャカが目をまるくした。
「アラ、あんたたちインカ族も隠れ里をつくっていたんでしょ。だったらちっとも驚くことはないわよ。ナチスの残党なら、村をまるごと乗っ取って、なにくわぬ顔で村人になりすますくらいのことはやりかねないわ」
　イージィは、ナスターシャの緊張と慎重さの意味がやっとのみこめた。国際舞台の裏側で活躍してきただけあって、ナチスの本物の恐ろしさと大胆不敵なやり口を見すかしていたのだ。
「そうか、だとしたらやっぱりこの村には例の魔法陣があるんですね。ラインバック会長が発見した魔法陣を、そうやって数十年もの間隠しつづけてきたんだ！」
　イージィは興奮のおももちで言った。
「たぶんそんなとこだろうな。だが、今は魔法陣どころじゃないぞ。こっちの命があぶないんだ。一刻もはやく逃げないと……」
　アタワルパは、イージィたちが侵入してきた横の窓のほうに行きかけたが、ナスターシャがその腕をつかんだ。
「待って。こういう場合はよけいあせってはダメ。だいいち、眠ってる間に車のキーを抜きとられているはずよ。外に出てからどうするつもり？」
「そうか。しかし……」
「いいこと？　あんたとリャカを殺すだけだったら、やつらがあんなに大勢で武装するはずはないでしょ。きっと、ここに来る途中の町に見張りが置いてあって、あたしたちが４人組だってことを知らせてきたのよ。どこかにひそんでいるはずのあたしとイージィを狩り出して、４人まとめてかたづけるつもりよ」
「なるほど……さすがKGB出身の腕ききだ。わたしたちではそれほど冷静な判断はくだせなかっただろうな」
「おせじなら、あたしの作戦が成功して、無事に脱出してから言って」
「作戦――？」
「そうよ。今のわたしたちは袋のネズミ、おまけに多勢に無勢ときてる。でも、見ててごらんなさい。圧倒的に不利なこの状態を、みごと大逆転してみせるわよ！」
　ナスターシャは、不敵な笑みを浮かべてそう言いきった。

　宿屋の一階の大食堂には、戦闘にたえられそうな成人の男たちのほとんどが顔をそろえていた。アタワルパが人のよさそうなおやじと思いこんだ宿屋の主人が立ちあがり、ざわつく一同を手で制した。
「集まってもらったのはほかでもない、

総裁から手配された4人の人物がこの村に現れた。しかも、やつらが〝ビッグ・ジェネレイター〟のことをかぎつけてやって来たのは、まちがいない——」

人のよさなどかけらも感じさせない、きびしい表情で主人がそう発言したとたん、前以上のざわめきがひろがった。

「そうだ、ビッグ・ジェネレイターにナチス・ドイツの唯一の希望をたくしてこの地に住みついて数十年、ついにその希望をおびやかそうとする者の手が、ヴァルハラ建国軍の故郷ともいえるこの地にまでおよんだのだ！」

「そいつらを殺せ！」

「血祭りにあげろ！」

「みな殺しだっ！」

つぎつぎにヒステリックな怒声があがった。その目は、しかし、怒りというよりは獲物を前にした獣のような残虐な殺戮の期待に、どれもギラギラと輝いている。

「まあ待て。とはいっても、もちろんやつらなど恐るるにたりん。ほんの偶然にビッグ・ジェネレイターとヴァルハラ建国軍の存在を知り、気まぐれをおこした愚か者どもにすぎんのだ。だいいち、そのうちのふたりはまだほんの子供だし、女もおる。残ったひとりの男というのも、わしが誘いこんだワナにやすやすとはまって、いっしょに来た女の子ともどもこの上でグッスリと眠りこけているのだからな」

この村の警備をまかされている責任者らしい宿屋の主人が、勝ちほこったようにそう言うと、ドッとバカ笑いがおこった。

「まったくたわいもないやつらだ。が、しかし、だからといって見過ごしにはできん。わがヴァルハラ建国軍にはむかう者は、だれひとりとしてようしゃはできんのだ。とりあえず、村のどこかに身をひそめているあとのふたりをつかまえろ。そうすれば、そいつらをどう料理するか、それはわれわれの望みのままだぞ。さあ行け。行って獲物をつかまえてこい！」

男たちはいっせいに立ちあがった。下品なニヤニヤ笑いを浮かべる者、舌なめずりする者と、反応はさまざまだったが、変化もスリルもない山奥にとり残されてたまりにたまっていたうっぷんを今こそ晴らそうと、だれもが意気ごんでいた。

そこに、上の階のふたりの様子を見にいった者が、ころがるように階段を駆けおりてきた。玄関ホールを出かかっていた男たちの足がピタリと止まり、いっせいに背後をふり返った。

「た、大変です。部屋がからっぽです。逃げられてしまいました！」

「なんだとっ——!?」

PART 4

第二のジェネレイター

宿屋の扉が開かれると、死んだように静まりかえっていた谷間の村が、一瞬にして祭りのような騒ぎにわきたった。懐中電灯の光が何本も交錯して雪の上をはいまわり、猟犬のほえ声が深い谷にこだました。

宿屋からとび出した男たちは、手に手に武器をふりかざして通りにあふれかえった。

意気ごみこそさして変わっていないものの、つい1分前までの余裕にみちた表情は、どの顔からも跡形もなく消しとんでいた。

「おーい、足跡が見つかったぞ！」

「こっちもだ。4人分あるぞ——」

「つづけ、つづけぇーっ！」

口々に叫びながら、男たちは一団となって駆けだした。

ま新しい4つの足跡は、案のじょう谷を迂回する道路をたどり、外部に通じる唯一の出口である峠のほうにむかってのびていた。村からすこしでも遠ざかろうと必死にあがく様子が、その入り乱れた靴の跡やつまづいて倒れた形跡から、だれの目にも手にとるようにうかがえた。

「女子供の足で、逃げきれるとでも思っているのか」

「そうだ。そうだ。峠から先には一歩も行かせんぞ！」

男たちに野蛮な笑いと元気がもどってきた。

現金なもので、そうなるとこんどは、だれがまっ先に獲物をつかまえるか、どの獲物をつかまえるかなどと賭けをはじめる者まであらわれた。だれもがわれがちに先をあらそい、統率もなにもなくなってしまった。ただ、欲望にとりつかれた獣じみた勢いと熱狂だけが、際限なく高まっていった。

彼らは、4人の足跡がいつのまにかなくなっていることにさえ、しばらくは気がつかなかった。そのことが、彼らを死地によけい深く入りこませることになった。犠牲者の数は、実際もっとずっと少なくてすんだかもしれないのである。

どこで足跡を見失ったのか、男たちがようやく不審に思いだしたとき、異変はまさに彼らの真上で起こった。

ドスーンという衝撃がまずあり、にぶい鳴動がそれにつづいた。

ゴゴ、ゴゴゴゴゴ……ゴゴゴゴ、ゴゴゴゴゴゴォ……。

男たちの目がつり上がった。その響きは、彼らには恐ろしいものの代表として、十分になじみのあるものだったからである。

「な、なだれ……雪崩だァっ」

「上だ、上から来るぞ」

「逃げろっ！」

「たすけてくれェー！」

高い針葉樹をバキバキとなぎ倒して、白い怒濤が襲いかかってきた。叫びは、つぎつぎともうもうたる雪煙の中にのみこまれていった。

「お、おそろしい……!!」

リャカが、アタワルパの胸に思わず顔をふせた。

あまりの陰惨な光景に、イージィもこみあげてくる吐き気をやっとのことでこらえた。

「こうしなきゃ、こっちがやられてたんだからしかたないけど、あんまり気持ちのいいもんじゃないわね。一度にこれだけ大量の人間を殺したのは、あたしもはじめてよ……」

こころなしか、ナスターシャの声も沈みがちだった。

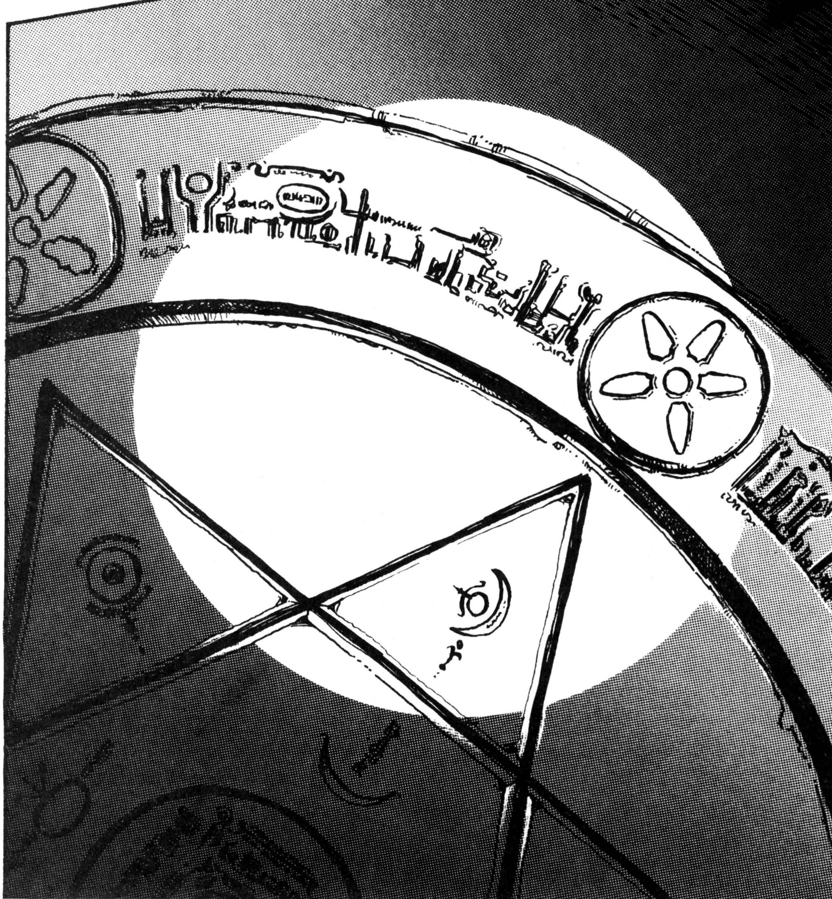


　追っ手を峠の下に誘導して雪崩を起こすという作戦は、万が一の場合を考えて、ナスターシャが準備しておいたものだった。
　道路が雪にとざされて村から出られなくなるかもしれない、と考えたとき、奇妙に胸がさわぐのを感じたのだという。
　魔法陣を守っているのが、教会の人間や村の一部の者だけだったら、いざというとき戦って倒せるかもしれないし、歩いてでも逃げきれるかも知れない。だが、もし村人のすべてが敵だったとしたらどうだろう……そう考えると、ナスターシャはいても立ってもいられなくなった。アタワルパがドイツで調達してきていた武器と爆発物の一部が、用心のためにテントに残してあったのが目にとまった……。
　テントでイージィがめざめたとき、ナスターシャが、雪をまといつかせていかにもどこかからもどってきたように見えたのは、爆薬をしかけてきたところだったのだ。
「いや、なにも気に病むことはないよ。これは戦いなんだ。死ぬか、生きるか、そのどちらかさ。きみと行動をともにすることになったのは、偶然以外のなにものでもないけれど、それがなければ、わたしもリャカも命はなかったんだ。あらためて礼を言うよ、ナスターシャ」
　アタワルパはナスターシャにやさしく声をかけ、握手をもとめた。
「あたしのほうこそ、これでやっとふっ切れたみたい。いっしょに戦う覚悟ができたわ――」
　ナスターシャも、アタワルパのほうに手をさしのばした。
　が、ふたりの手の間を、飛来した銃弾のかん高い音がするどく切り裂いた。
　同時に、どう猛な犬のほえる声が木々の間から聞こえた。
　４人は、とっさに木かげや雪の上に身をふせた。
「遅れて助かったやつらだわ。犬も連れている」
「わたしたちにも武器をくれ。大半は雪崩に巻きこまれたはずだ。たいした数じゃあるまい」
「10人……いえ、もっといるみたい。

この斜面は視界も足場も悪いわ」
「よし、もっと上に行こう。イージィ、リャカ、走れ！」
　一難去ったと思ったら、たちまちつぎの一難が襲いかかってきた。
　イージィは、リャカの手を引っぱって斜面を駆けのぼった。アタワルパとナスターシャが、追いすがる敵を銃で牽制しながらあとを追った。
　イージィはけっしてあとをふりむかず、必死に走りつづけた。
（たった今、敵の死を見せつけられたばかりなのに、こんどは自分の命をまもろうと夢中になっているんだ。これが戦いってものなのだろうか？　自分が助かるために相手を殺す。相手は、こっちを殺すまであきらめない。これはもしかして、はてしない消耗をたがいにくり返しているだけなんじゃないか……？）
　危機におちいるたびに、脳裏を何度となくかすめた奇妙な想念が、またしてもイージィをとらえていた。ふだんはとくに深く考えてもみなかったことがらが、不思議なことに、こんな瞬間ばかりをねらってポッと浮かんでくるのだった。
（死と生の、悲しいほどの戦い――ああ、イヤだ。ぼくはここを突きぬけてしまいたい。けっして逃げるんじゃなく、そのむこうに跳びたい。そのむこうに何かをつかみたい！）
　かつて経験したことのない、強烈な願望がイージィの胸にわき起こった。その願いをこめた一歩が踏みおろされたのは、下に大きな空洞があいた雪の上だった。ズボッと抜ける感じがしたと思ったら、つぎの瞬間にはそのあたり数メートル四方の雪がいっきょに崩れた。すると、体は湿った地面にはふれず、なんと人工的な滑らかなパイプの中をすべり落ちていったのだ。
「な、何だ、これは――!?」
　すぐうしろでアタワルパの声が反響した。
　ほんの数秒間だったが、奇妙な落下がつづき、そしてイージィたち４人は、ひとかたまりになってパイプの奥の金網の上に落ちた。
「通気口かしら、これは？」
　ナスターシャが、ポケットライトで周囲を照らしながらつぶやいた。
　その光が、金網のずっと下にあるものをぼんやりと照らしだした。
「あ……あ……？」
　それを目にしたイージィは、とっさにことばを失った。
　まちがいなかった。ビルカバンバで、あの苦しい困難な旅路の果てに見たものとまったく同一の模様がそこにあった。ヨーロッパのアルプス山中に、謎の魔法陣――〝ビッグ・ジェネレイター〟を見出したのだった――!!

つづく





パンゲアFAN倶楽部

松枝蔵人の談話室

今月はたいへん多くのお便りをいただきました。吉富氏と2人で、お互いのお便りを交換しつつ、くつろぎのひととき。



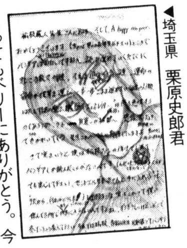
▲茨城県 三田舞夜君

ムフフフフ。もしかすると、キミの期待に近々こたえられるかも!?



▲宮城県 大威徳君

そうか、気に入ってくれたか。これからもシンプルハガキください。



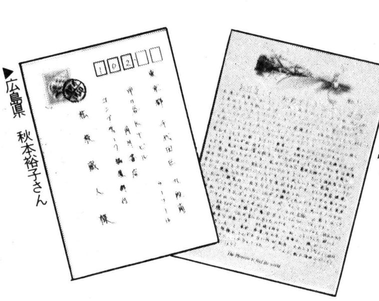
▲埼玉県 栗原史郎君

とってもベリーにありがとう。今後のストーリーに期待してね。



▲茨城県 十字妙君

う〜む。奥の深いハガキだ。あげ・ぱん攻撃は以前にあったなぁ。



▲広島県 秋本裕子さん

長いお便りありがとうございます。4年もおつきあいいただき感謝!

吉富昭仁の仕事小屋

1ヶ月の3分の1を松枝先生の仕事場で過ごしている。家賃払え！　と、先生に言われるのではないかとビクビク！



▲兵庫県 吉富蔵人君

たしかにルルがかわいそーなので、ルルを描いてやってください。



▲福岡県 香澄ちゃん

設定でいえばルルの方がリャカよりもおねーちゃんらしい。



▲神奈川県 林原・北村両君

2人はお友達ですか。これからも合作でお便りください。よろしく。



▲岐阜県 どら圭

本編とは関係ないけど、自分でキャラデザインしたところがいいね。



▲三重県 白木紀輝君

それはやはり松枝先生にしか分からないのよね。お楽しみに。



▲山口県 上原賢一限君

なんだか、すげームードのイージィだね。うん、なるほど。



キミは知っているだろうか？　イージィを長髪にすると女の子。



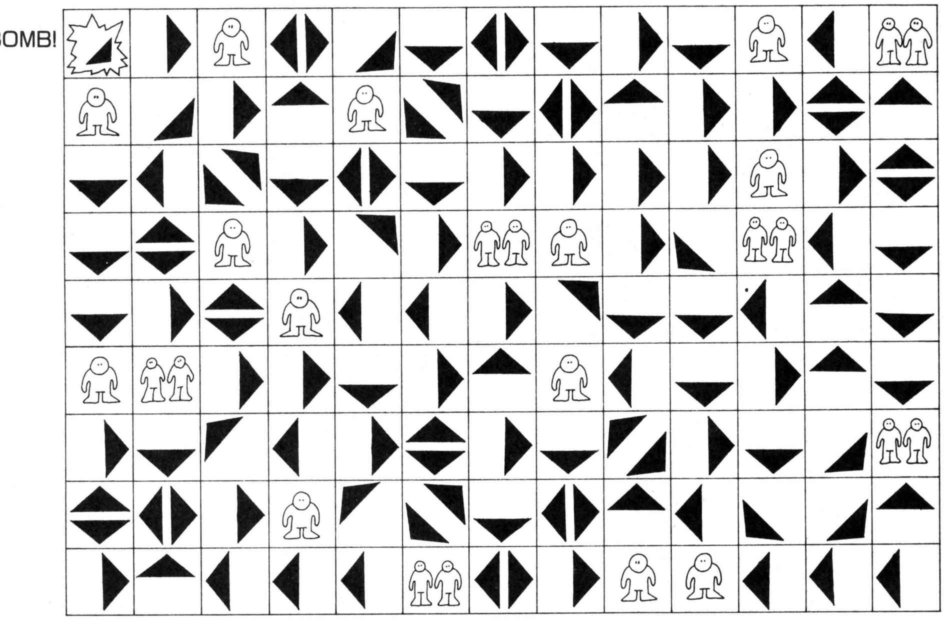
お便りまってま〜す!!

2月のお便りのなかから、岩手県のボビー君にイラスト色紙を、奈良県の菊池君にオリジナルテレカを送りました。楽しみにね。お便りを両先生も楽しみにしてます。ビシバシちょ！

第15回 パンゲアWORLD-WIDEクイズ

雪崩サバイバルクイズ

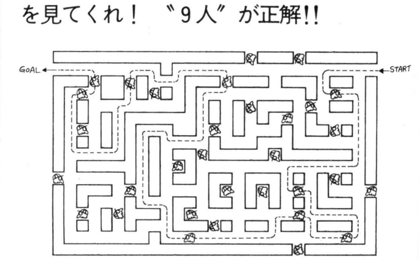
クイズデザイン／スタジオＫＡＢ
クイズイラスト／松井良子



本編はいよいよ第２部クライマックスへ。どうだったかな？　今回は元ＫＧＢ女スパイ・ナスターシャの研ぎすまされたプロの感で危機を脱出。雪崩を利用した追っ手撃滅作戦はミゴトでした。クイズもこのエピソードを題材に選んでみました。スタート（左上）の矢印が爆発地点。矢印の方向に雪崩が襲ってゆく。２方向を向いた矢印のポイントでは雪崩は２方向に分かれて進んでゆく。１人または２人の人間がマス目に描かれているが、そのマス目を雪崩が通過した時点で、その人物は死んだこととみなします。雪崩がおさまったところで、さあ、はたして何人が雪崩をまぬがれて生き残ったのか？　これが問題だ。ハガキにその人数を書いて〝Ｗ・Ｗクイズ〟あてに送ってくれ！　ところで今月はＷ・Ｗクイズあてのハガキが激増。ウレシイ、ウレシイ！　毎月正解者のなかから５名にコンプオリジナルＴシャツをプレゼントしてるからね。ドシドシハガキしてね!!

第14回研究所脱出クイズ答え

さいきん、クイズあてのハガキが急に増えました。ちょっとクイズの難度をおとしたせいかな？　ルートは下のイラストを見てくれ！　〝９人〟が正解!!



めっせーじふろむ松枝蔵人

２月から３月にかけて２週間ほど旅行に出ることにした。とたんに猛烈なハードスケジュールに追いまくられるハメになった。行く前の１か月で、連載・書き下ろしを合わせて、300枚以上も書かなければならないのだ。自己管理の甘さを今回ほど痛感したことはない。ボー然としつつ、毎日キーボードをたたきまくっている。ところで、旅行の行き先はオーストラリア・ニュージーランド。例の飛行機事故があったタスマン氷河も予定に入っている。決死の覚悟で遊覧飛行するつもりだ。無事だったら、その体験もふくめて、こんどの旅行のことをパンゲアにぜひいかしたいと思っている。生きて帰れるよう、みんなも祈っていてほしい。



日本中がそのよさを



下は小学生から上は80代の御年輩まで入会者はなんと百万人を突破。その中には現役の英語教師も少なくないというから、E・Aがいかに信頼されているかがうかがえよう。

「高校程度の英語はなんとか理解できるんだけど、やっぱ会話となるとお手上げだね」

そんな人のために新たに生まれたのが初中級向きの『コインの冒険』。

サスペンス仕立てのストーリーは、もちろん、書く本すべてが超ベストセラーになっているシドニィ・シエルダン。この鬼才が日本の英語教育のために、必要な単語、いいまわしをみごとにインプットして書きおろしたテキストだから、おもしろいほど街角英語（街角で交わされている英語）が身についてくる。

そのうえご機嫌なのがシブィナレーションのO・ウエルズに加え、初参加の人気女優フィービー・ケーツのセクシーな朗読。英語を〝学問〟ではなく、おもしろいもの、楽しいものにかえてくれたのだ！

※入会案内は『家出のドリッピー』と共通です。

次の回早く欲しいよお！

●素晴らしい内容で喜んでおります。出来ましたら今後テープを一度に二巻毎郵送して頂ければ幸いです。

●もう、一回聞いただけで感動!!です。わくわくするストーリーとオーソン・ウエルスさんの聞きやすくあたたかい声に、フィービーのかわいい声、みんなが〝やめられない〟というのもムリありません。

●何回聞いてもあきません。絵もきれいだし、効果音と、BGMがとても迫力があっていいと思います。声優さん達の声がとても劇的ですごいと思いました。

●この前の学年末テストの点がとてもあがりました。The Adventure of A Quarter も最高におもしろいです。本当にはじめて良かった。

●わからない単語がいっぱいだったけど、なぜかひき込まれてしまいました。不思議なテープですね。かたくるしい英語のテープとちがってとてもおもしろかったです。

●English Adventureはおもしろい。英語が娯楽のようにおもえてくる。おかげで45だった模試の偏差値が70までUP、校内で3位になりました。感謝。

認め始めた

イングリッシュアドベンチャー



初級コース「家出のドリッピー」

どうしても覚えられない、身につかない、と嘆いているあなた。ちょっと思考回路を変えてみませんか？

「習うより慣れろって本当ですね。朝食の時も夕食の時も楽しんで家族で聴いたら、私も妻も、高2と中3の息子も、いつの間にか口から英語が飛び出すようになりました」　（会社員・青木敬吾さん）

「いままでいくつかの英語教材にトライしてみましたが〝ドリッピー〟は全く違う。勉強しているっていう堅苦しさがないから、大好きな歌の歌詞を覚えるように、自然と頭の中に入ってくるんです」　（大学2年・永井玲さん）

英語は学問ではなく、習慣。文法がどうのこうのって考えるより先に、ある場面に立たされたら、ボロッと体から言葉が出てくる、これが理想です。

その点、E・Aの初級編『家出のドリッピー』はサイコー！　生まれたばかりでまだちゃんと英語を話せない雨粒坊やが、いろんな冒険をしながら英語を身につけていく、という設定のストーリーで、もうハラハラ、ワクワクの展開の中に、基礎会話に必要な単語やいいまわしが見事にインプットされています。

なにしろ作者はあの超人気作家、シドニィ・シェルダン氏。朗読はこれ以上味のある俳優はあとにも先にも出ないだろうといわれるオーソン・ウェルスに、生きた英語そのものを見事に表現してくれる世界的人気DJのケーシー・ケーサム&喜劇俳優、ジェリー・ルイスなど、これまた超一流の顔合わせ。

BGMも美しい、おもわずふき出してしまう愉快な効果音も楽しくて、最初は意味なんてわからなくても、英語のフレーズがポンポン吸収されていくのです！

英語はむずかしい、自分には向いていない、そう思い込んでサジを投げてしまっているあなた。その先入観をちょっと横に置いて、頭の中を全く白紙にして、この〝ドリッピー〟を聴いてみましょう。今度こそ、頭が痛くならずに英語がマスターできますよ。

教材到着後10日以内の返品が可能です。気に入った人はそのまま聴いていてください。1カ月後に第2章が届きます。

〝ドリッピー〟は12章、1年で完結。2年目は自動的に初中級コースの『コインの冒険』に進みますが、〝ドリッピー〟のみで終えるのも、途中で退会するのもすべて自由。受講会費は教材費、送料込みで、カセットの場合月4，000円（税別）、CDは月4，500円（税別）です。

無料の試聴申し込みは電話をするか、ハガキを送ればよいことになっています（試聴申し込み用ハガキが、このページにアカデミー出版から提供されていますので、それを利用して下さい）。

早く教材の欲しい人は、EA事務局に電話して下さい。

日本全国フリーダイヤル
0120―077077
東　京　03（464）1010
札　幌　011（631）7777
仙　台　022（265）5555
名古屋　052（971）2222
京　都　075（701）6666
大　阪　06（452）2222
福　岡　092（831）3333
電話は休日も受け付けています。

大評判！初中級コース「コインの冒険」

目覚めのいい日の「GOOD MORNING!」と、寝不足で眠たい朝の「GOOD MORNING」ではイントネーションがずい分違う。言葉って結局〝音〟なんだ。

そんなことをすっかり無視して文法だけを頭ん中にたたき込む。これじゃあ生きた英語は話せまい。

〝読むことは得意なのに会話は苦手〟

そんな矛盾に鋭いメスを入れたのが、E・A（イングリッシュ・アドベンチャー）の通信教育。

なにしろスタート以来、

リーダーズ チャレンジ
ロボクラッシュ
ROBO CRUSH

ゲームデザイン／黒田幸弘　コンセプト／A.C.M.E.　プログラム／M&Fプロダクション　イラスト／中沢数宣

新製品がぞくぞくと登場した今回の大会。軽量スプライトM-23Aや重量級のC-200Cなどの新型マシーンが全体的に高いシェアを示した。

また、他の新機種以上に人気を集めながらも予想外の結果に終わったのがナイト型のH-11。M-23Aに比べると、注目のH-11の進出数はごくわずか。どうも今大会ではその実力を完全には発揮しきれなかった様子である。

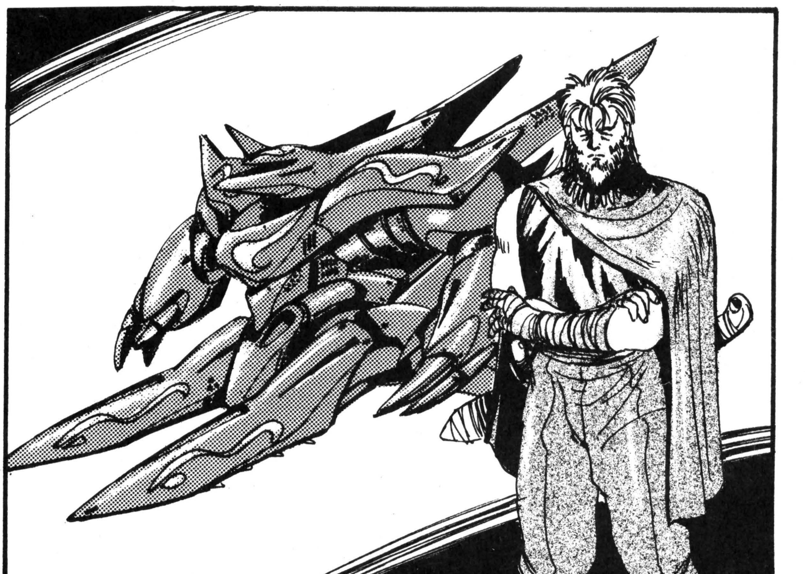
手負いのM-30A、機動力の逆転勝利！

今回で記念すべき第10回を迎えるロボクラッシュ大会はイギリスのロンドン郊外で行われた。開催前日は空模様もあやしく、降雨によるマシーンへの影響も心配されていたが、夜半からどうにか天候は復調。大会関係者もほっと胸をなでおろした。

決勝まで勝ち残ったのはスプライトとケンタウロスが各１台ずつ。

オーナー成瀬誠、パイロットとしてグスタフ・カールの乗りこむ〝ＮＺ-００２〟は近距離戦闘での攻撃力を徹底して強化したマシーンである。M-30Ａをベースに、エンジンにAVS-30Ｃ、コンピュータにLOC-56、2000リッタータンクを搭載。武器はロングホーンIIとメタルクロウII。近距離武器ふたつを積むために、各パーツの質を落としているが、それをオプションのホヴァーパーツと、エンジンパワーアップ30、ボディ軽量化40のチューンナップでおぎなっている。

一方それを迎え撃つケンタウロスはオーナー鹿毛大育、パイロット留矢の〝yearn〟。重装甲のＤＣ-101にＥＤ-275、ＳＤ-271Ｂ、2000リッタータンクを装備。武器はバトルアクスとジャベリン。作戦計画は攻撃85%、武器命中率には20のチューンナップと、中&長距離での破壊力には絶大なものがある。小型なエンジンが多少気にはなるが、あえて全距離型であることを捨て、その分中長距離の武装を強化したマシーンになっている。



▲第10回ロボクラッシュ大会優勝者グスタフ・カールと、優勝マシーンＮＺ-００２

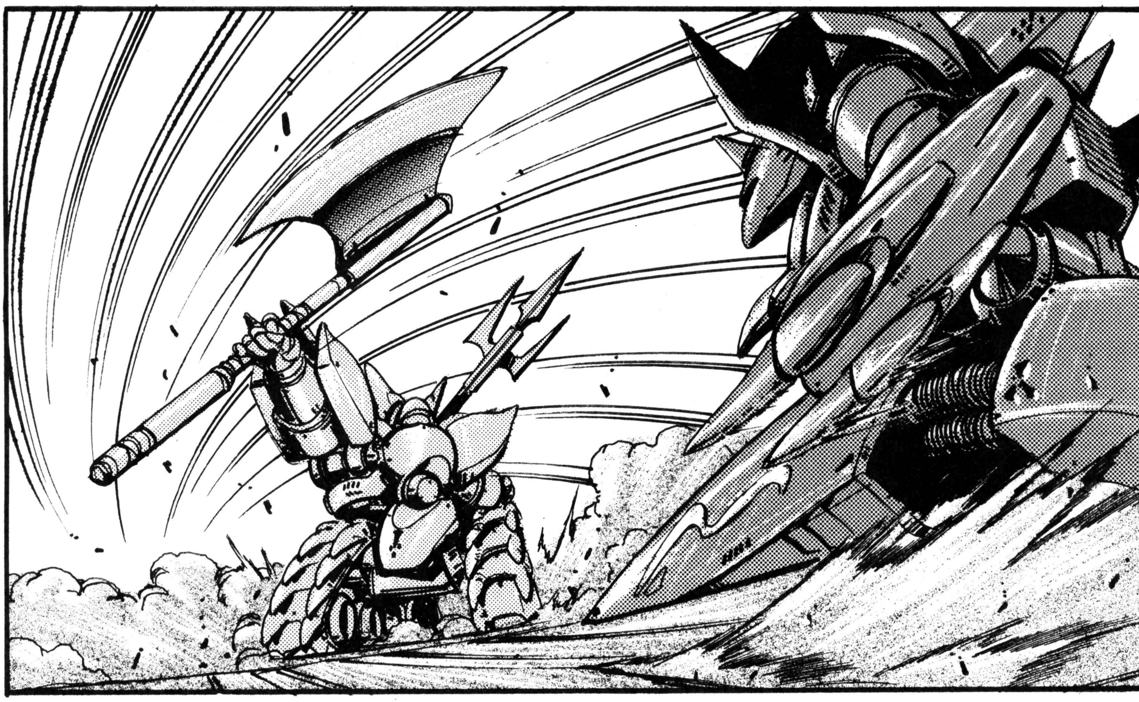
ＮＺ-００２は準決勝で胴に大きなダメージを受けており、ついに修理しきれぬままで決勝にのぞんでいる。エンジンパワーがダウンしているために有利な距離での戦闘に持ち込むのが多少難しくなっている。ＮＺ-００２の不利は明白であった。

熱気が高まるなか、試合開始のゴングが鳴り響いた。

対峙した距離は長距離。利を得たyearnのジャベリンが試合開始と同時にＮＺ-００２のホヴァーを襲った！

かろうじて身をかわしたＮＺであったがyearnの猛攻は続く。開始後２分、ついにジャベリンがＮＺ-００２の移動システムをえぐった。さらに４分、ＮＺがどうにか中距離に飛び込んだ瞬間、yearnのくりだしたバトルアクスの渾身の一撃がヒット！　ＮＺの胴部に大きな亀裂が走る。

このまま決着かとも思われたが、試合開始後５分に戦況は大きく一転した。たくみにホヴァーを駆使し、ＮＺ-００２がついに近距離戦レンジへの突入に成功。ＮＺは武器が使えるようになり、逆にyearnは兵器を完全に封じられてしまったのである。やむをえずyearnは格闘戦に作戦を変更。戦いの優劣は完全にひっくり返り、戦闘は中盤へともつれ込んだ。



◀年が明けたばかりの1月6日、ロンドンのスタジアムでバトルが繰り広げられる!!

ＮＺは敵の装甲の厚さのため、yearnはエンジンのパワー不足がたたり、なかなかダメージを与えることができない。戦況がさらなる変化をきたしたのは試合開始後14分。体当たりを仕掛けてきたyearnの攻撃をすばやくかわし、ＮＺ-∅∅2のメタルクロウIIがyearnの移動システムを痛撃したのだ。さらに続く17分にはロングホーンIIの決定的一撃がyearnの腕を貫通！　勝敗はここでほぼ決した。

22分、最後のパワーをふりしぼった体当たりでＮＺのホヴァーにダメージを与えたyearnであったがすでに時遅し。29分、メタルクロウIIの鋭い一撃の前にその攻撃力は完全に奪われた。

yearnは静かに行動を停止。奇跡的な逆転で第10回大会優勝者がここに決定したのである。

ＴＶ解説者のタニー氏：近距離に踏み込まれた時点で勝負はついたといえるでしょう。自分に有利な距離だったときにとどめを刺せなかったのがyearnの敗因ですね。パンチやキック、体当たりの威力はエンジンのパワーによるところが大きいので、ＥＤ-275での格闘戦は圧倒的に不利です。

それから決勝戦には進出できませんでしたが、Ｍ-23Ｓのスプライトはかなりの数が決勝トーナメントにまで勝ち残ってます。その数なんと47台。今後が楽しみなマシーンですね。

ブラックＣＯＲＤ会長：ハンデを負いながらの逆転勝利はなかなかすばらしかった。次回も熱戦に期待したい。

予選の経過と結果

今回の大会参加者数は10737台。前回より1000台ほど減った。予選の方式はいつもと同様のバトルロイヤル方式。1次予選で650台ほどを選抜、2次予選で128台にしぼり決勝トーナメントを行った。バトルロイヤルの撃破数による予選の突破は1次が17台、2次が4台であった。

パソコン化決定！

前回のコラムで発表したパソコンゲーム版のロボクラッシュ。ゲーム内容などのくわしいことについてはカラーページを参照してほしい。

パソコン版では読者参加ゲームとの共通点もたくさん。作戦計画などはほとんど同じ感覚でできるので、応募するときの参考にもなるかも!?　もうひとつのロボクラッシュワールドとして、たくさんの人に楽しんでほしい。次号からも新しい情報が入りしだいどんどん紹介していくので、期待して待て！

またしてもデマ？

「ロボクラッシュの勝者は応募用紙をランダムに引き抜いて決定されている」というデマがいまだに後を絶たないようだ。以前、同じうわさが広まったとき、CORD事務局では混乱を避けるための途中経過を誌上に掲載したのだが、それすらダミーであるという声もあるらしい。

データ処理中のCORD事務局員に意見を聞いたところ、あきれはてた表情を見せ「そんなことができればどんなに楽なことか……」と疲れきった声でため息まじりに語った。

コンテスト無事終了

35人の美女によって競われた第1回ミス・ロボクラッシュ決勝大会は多くのファンに見守られるなか、無事終了した。結果については172ページで確認してほしい。

さらにCORD事務局ではつぎなるコンテストをとりおこなう予定である。とりあえず次回の候補としてあがっているのはマシーンコンテストやミスター・ロボクラッシュ。どんなコンテスト・イベントを開催してほしいか、ぜひCORD事務局まで意見を寄せてもらいたい。

栄光のトーナメント進出者たち

位	番	オーナー	都道府県	パイロット名	マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
1	12	成瀬　誠	和歌山	グスタフ・カール	NZ-002	M-30A	D 10001
3	45	田中裕樹	滋　賀	ランスロット	poulstar	M-23S	D 10201
5	28	藤井崇宏	大　阪	RED=BLOODY	BLOOD=SAPPHIRE	H-5AIII	D 10301
5	51	M A S	岩　手	アーシャ・フレート	メタル・フォワード	M-23S	D 10302
9	5	鈴木　宏	東　京	すずきくあら3さい	かばさん	M-23S	D 10303
9	21	中野貴文	福　島	S・レドリック	ドラゴンナイトA-07	H-5AIII	D 10304
9	34	高橋弘和	兵　庫	ジークフリード	バルバロッサ	M-23S	D 10305
9	57	田中庄司	神奈川	ルイス・ケイン	ナイトメア	M-23S	D 10306
17	1	D E R A	埼　玉	セイシロウ	Zero-Figter-α	H-11	D 10307
17	14	佐藤裕介	福　岡	JOHN DOE	DEATH BLOW	DC-101	D 10308
17	19	田鍋安弘	福　岡	疾　風	風　神	M-23S	D 10309
17	30	WMC04	福　岡	ウェンディ	？？？	M-23S	D 10310
17	40	人形使い	東　京	人形使い	破烈の人形	H-5AIII	D 10311
17	44	橋本　仁	東　京	ロイアロス	DESERT・DRAGON	H-11	D 10312
17	54	和田幸治	千　葉	R・ディアス	FR-89	DC-101	D 10313
17	61	坂本大司	宮　崎	次女麗羅	鬼旋風MK V	M-23S	D 10314
33	4	どらごん・りょう	栃　木	マイ=ミール	WIN-VIII	H-5AIII	D 10315
33	7	井上俊彦	千　葉	T. Inoue	隼	M-23S	D 10316
33	9	光安克己	香　川	ドラゴン	エメラルド	M-23S	D 10317
33	15	S H E E P	岐　阜	紫　音	グリフォン	C-200C	D 10318
33	18	後藤健一郎	鹿児島	鷹山勇次	美知加RX	TEC-81F	D 10319
33	24	橋本光平	東　京	光	Hikaru-001	M-23S	D 10320
33	26	熱海孝一	北海道	レフリーナ	メテオ	M-23S	D 10321
33	32	山田和孝	広　島	RAKUSU	PIP	H-5AIII	D 10322
33	35	陣場規人	静　岡	バーグ・コンラッド	RED・ILL VII	DC-100D	D 10323
33	37	水晶狐	千　葉	ピクト・A・ピヨント	一匹狼	M-23S	D 10324
33	42	田中裕之	岐　阜	明智光秀	アルフォンス	DC-101	D 10325
33	47	後藤俊也	東　京	エレーン	Quicksilver MK-X	M-23S	D 10326
33	50	勝見徹也	三　重	テ　ツ	ケ　ツ	M-23S	D 10327
33	56	櫛野智順	東　京	ヴァジュリオン	カルリィ	C-200C	D 10328
33	59	影のぶた	新　潟	熊五郎	闘　魂	DC-101	D 10329
33	64	山崎純一	神奈川	ジャック・ブライアン	Heavy-Artillery	H-5AIII	D 10330

位	番	オーナー	都道府県	パイロット名
65	2	彦坂武志	神奈川	テセウス
65	3	高島直樹	北海道	ノートン
65	6	清水正寛	東　京	雷雷火事丸
65	8	鈴木.謙一	新　潟	T. N. Yoko
65	10	□○△×	東　京	ピ　ー
65	11	野口孝志	栃　木	L U M
65	13	石井将一	千　葉	将　一
65	16	小泉至且	神奈川	レイジャック
65	17	村上広樹	宮　城	フリートウッド
65	20	笹谷尚弘	神奈川	ライエル・レイア
65	22	T・T	埼　玉	GÛCE
65	23	華　神　人	長　野	風祭都
65	25	森　祐輔	愛　知	ちんもり
65	27	Y・M・O	北海道	OGRUS
65	29	多田真樹	大　分	雷　帝
65	31	吉田知弘	奈　良	ハ　エ
65	33	山本敏晴	石　川	山本敏晴
65	36	大石　亮	石　川	八神裕司
65	38	太田直樹	茨　城	ファラリス
65	39	諸葛亮ぴりゅう	東　京	バルムント
65	41	後藤宗弘	千　葉	アーリア
65	43	五十嵐哲	名古屋	SIROH
65	46	三浦　実	大　阪	玄　武
65	48	千島俊吾	埼　玉	ウェザ
65	49	田中紫陽	兵　庫	夜　魔
65	52	八谷大介	三　重	ちゃこ
65	53	山口　遊	宮　城	香田沙保
65	55	W i z a r d	青　森	Rune-Master
65	58	久保田泰成	長　崎	シュナ・ミラルダ
65	60	山口直樹	富　山	もんかチームNo.4
65	62	うさまる	神奈川	うさまる
65	63	村本　充	石　川	不敗のM

栄光のトーナメント進出者たち

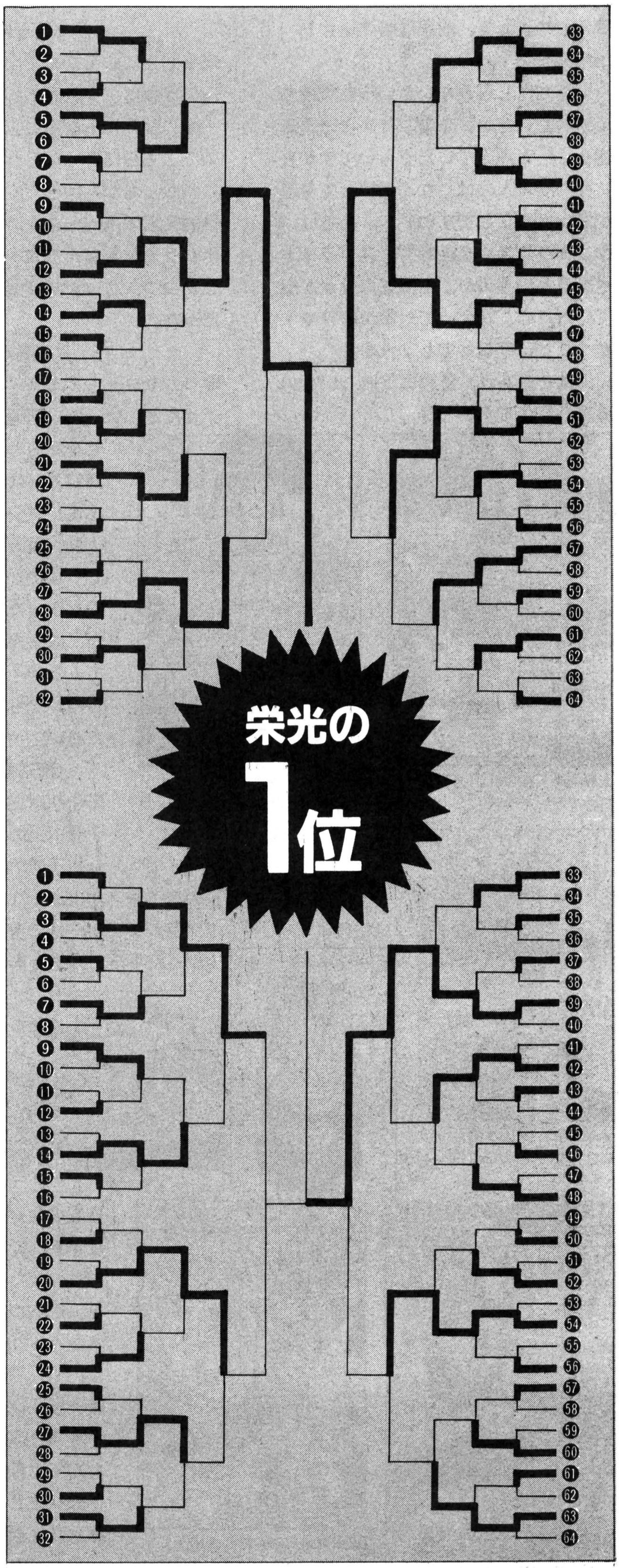
位	番	オーナー	都道府県	パイロット名	マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
2	39	鹿毛大育	北海道	留　矢	yearn	DC-101	D 10101
3	3	S i n θ	神奈川	COSθ	逗子高太郎	M-23S	D 10202
5	20	船越英美	福　岡	MYELRINK	LORD of MIDNIGHT	M-23S	D 10331
5	54	とろろ	東　京	バニーガール	鬼太鼓	C-200C	D 09349
9	14	高山　稔	神奈川	野々村亜美	ドーントレス	DC-101	D 10332
9	27	土屋将志	東　京	鷹山狼士	WOLF TYPE-I	H-11	D 10333
9	42	三宅　誠	三　重	ダンディ・ダンボール	シリウスI世	M-23S	D 10334
9	63	古川周一	京　都	ウィルスン	ゴーストサイズ	MR-31	D 10335
17	7	賀屋文裕	東　京	ルースター	ローレライ	M-23S	D 10336
17	9	得居　豊	東　京	Auxerre B.Shalle	BLUE FIXER II	M-23S	D 05355
17	24	小沢幹夫	静　岡	崇月　玲	牙臓瘤mk-II	M-30A	D 10337
17	31	大井靖夫	神奈川	シ　ン	タイガーシャーク	M-30A	D 10338
17	33	岡本義裕	栃　木	マウアー・ファラスン	紅蜂・IV	M-30A	D 08434
17	48	高科二郎	岡　山	じろきち	ドブネズミ	DC-101	D 10339
17	52	丸　卓令	神奈川	Z・スラード	ダーク ホビット	A-161	D 10340
17	60	竹村雄一	埼　玉	YUTA	YUTA-α	M-30A	D 10341
33	1	加来晋治郎	横　浜	ファクト	ザ・ホーリーナイツ	H-5AIII	D 10342
33	5	石崎英雄	栃　木	ガーギル	キング オブ ナイト	DC-65	D 10343
33	12	近江高幸	北海道	鷹　丸	正宗号	DC-101	D 10344
33	15	原　隆之	島　根	ヴァーム	ミラージュα	M-23S	D 10345
33	18	風間忠規	茨　城	炎魔小次郎	ギャラクシーナイト	H-11	D 10346
33	22	小沼直久	千　葉	FM TOWNS	クラーケンmk-1	C-200C	D 10347
33	25	柳瀬悟郎	東　京	カッシェル	ザウエル	DC-101	D 10348
33	30	下石光幸	静　岡	June	PC-01	DC-101	D 10349
33	35	スレイヤード²	大　阪	バルモル	暗き闇の雷	M-23S	D 10350
33	37	伊澤一嘉	静　岡	THE WIND	CRYSTAL DREAM	M-23S	D 10351
33	43	森岡拓弥	大　阪	森　蘭丸	第六天魔王	M-23S	D 10352
33	46	つかchan	福　岡	SATOMI.M	RMT-TYPE10	C-200C	D 10353
33	50	Y・T	東　京	フレイム	ミラージュII	H-5AIII	D 10354
33	56	野中和三	熊　本	ピエール	ロボタン	H-5AIII	D 10355
33	57	新田和範	大　阪	エターナル	バーヴァス	M-23S	D 10356
33	61	デューク・東郷	大　阪	ゴルゴ13	M16A	C-200C	D 10357

位	番	オーナー	都道府県	パイロット名
65	2	石村拓司	大　阪	マリク=アル=ダーニシュタ
65	4	BYAKKO TAI Jr	千　葉	FIRE-SNAKE-α
65	6	深堀　哲	埼　玉	一寸法師
65	8	D・M	大　阪	マーフィー・クレーバー
65	10	岩井裕二	大　阪	ネーナ
65	11	小原禾晛	千　葉	リョウマ
65	13	菅原忠幸	秋　田	ロギン・ルカ
65	16	篠崎　誠	埼　玉	マクレーン・シーカー
65	17	武下勇作	福　岡	ウイリアム
65	19	リュカオーン	群　馬	エイメル
65	21	西沢　淳	千　葉	パーン
65	23	S R M P III	大　阪	芹沢未来
65	26	垰田裕之	広　島	シオン・フォード
65	28	森林渚優	大　阪	楠　真帆
65	29	増田　諭	埼　玉	ラインハルト
65	32	杉山修司	栃　木	ライアス
65	34	長澤栄三	岐　阜	G.ヴァイスト
65	36	べねとん	大　阪	ディオネ
65	38	斉藤勇樹	神奈川	YOU・K I
65	40	大内義郎	静　岡	リ　ア
65	41	石井宏貴	埼　玉	エルス=リーザ
65	44	ルークス	石　川	ニーナ
65	45	斎藤　誠	島　根	カーレル
65	47	魔　神	大　阪	ロキ.リーヴァン
65	49	N o r s e m	群　馬	B・F・サーガ
65	51	浅野聡史	横　浜	マーズ
65	53	石塚賢治	広　島	シーグ
※65	55	脇薗　誠	大　阪	Rozor Eagle
65	58	島崎薫2	宮　城	ランスロット
65	59	井上留理子	京　都	李　清華
65	62	安藤晃浩	愛　知	アーシア=アーダ
65	64	田中　徹	東　京	T. P

※マークは撃破数による進出

Aブロック

マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.	
カイザーⅠ	H-11	D10401	
軍捜丸	C-200C	D10402	
ゲオグラフィⅢ	H-11	D10403	
OPA-OPA	C-200C	D10404	
○×△mkⅡ	C-200C	D10405	
NSS-1	M-23S	D10406	
MASAKAZUⅣ	C-200C	D10407	
キングパカラスⅡ	M-30A	D10408	
ハリケーン	M-30A	D10409	
VFX-0010αアルフレッド	H-11	D05322	
GUN-BROCKER	M-23S	D10410	
O A	M-30A	D10411	
ゴジラ	H-5AⅢ	D10412	
裂ける・避ける	M-23S	D10413	
BANG-DOLL	M-23S	D10414	
サンダーフライ	M-23S	D10415	
紫(SHI)	DC-101	D04306	
Mr.アガー	M-23S	D10416	
ナイチンゲール	DC-65	D10417	
Ci^{3}n markⅣ	DC-101	D10418	※
ナイトメアⅡ	M-30A	D10419	
聖狼騎兵	C-200C	D10420	
ガイア	C-200C	D10421	
Mars four	M-23S	D10422	
ピアスF-model	MR-31	D10423	
TRIDENT	M-23S	D10424	
桃色閃光弐号(PINK-SHOCKⅡ)	M-23S	D10425	
ν SILPHEED	M-23S	D10426	
シルバーナイトMk-Ⅱ	H-5AⅢ	D10427	
3ん chanⅡ	A-161	D10428	
ねこまるⅠ号	M-23S	D08513	
リプトン	TEC-81F	D10429	



Bブロック

マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.	
アーシュレシヤ	DC-101	D10430	
Land Strider	A-161	D10431	
お 椀	M-23S	D10432	
エルフィン・ブレード	H-11	D10433	
EMPRESS	TEC-81F	D10434	
リュウオウ	C-200 C	D10435	
サムライ・ボーイ	H-11	D10436	
ブラック シャドウ	M-23S	D10437	
ウイリアムズ	C-200C	D10438	※
ジャスティスクラッシャー	H-11	D10439	
ドラゴンナイト	TEC-81F	D10440	
SHADOW DANCER	M-23S	D10441	
ZAVAM-03A	H-11	D10442	
静湖mkⅣ	C-200C	D10443	
ブルュンヒルト	B-113	D10444	
レッド・ミラージュ	DC-100D	D10445	
sprit master-λ	M-23S	D10446	
RINGWARD LUNAR B-189	H-5AⅢ	D10447	
CARANA-Φ	M-23S	D10448	
スプライト.プラス	M-23S	D10449	
悪魔のケンタウロス	C-200C	D10450	※
バトルクライシス	TEC-81F	D10451	
ゲルググタンク	C-200C	D09346	
CARDINAL Ⅱ	M-23S	D10452	
Death-Wing	M-23S	D10453	
MARS	M-23S	D10454	
Prismatic Flash	NFX-1	D10455	
Knight of WINDY	TEC-81F	D10456	
Real-Knight	H-11	D10457	
紅的騎士	H-11	D10458	
Merrow	M-23S	D10459	
HSS XX-1	M-23S	D10460	

ロボクラッシュ参加者控え室

●はじめまして、前回優勝オーナー、市川裕子です。

いまだ信じられないといった気持ちです。だいたい、“今度こそ１次予選通過を…”と思っていたくらいですから。

今回勝てたのは、なんといっても運が良かったことですね……。あとは、ケンタウロス＝全距離型、スプライト＝高速というのが、常識になりかかっていたため、かえって対策が練りやすかったということでしょうか。

何はともあれ、優勝はうれしいもの、最高の気分です。

〈埼玉県・市川裕子〉

※９回目にして初めて出た女性オーナーの優勝は、少数派の同じ女性オーナーへの励みにもなるし、話題にもなるのでこちらにとってもうれしいかぎり。これからもがんばってください。

●控え室のスペースを減らすミス・ロボクラッシュなんて大キライだー、とか思いつつ、しっかり投票してしまうのだった。

〈広島県・梅本敬治〉

●バカヤロー！　ミス・RCトトカルチョだと、いったい何通りの組み合わせがあると思ってるんだ。3895万5840通りだぞ。(たぶん) マシーンをつくるより、百万倍むずかしいじゃないか？　正解者がでなかったらどうするんだ、はらたいらでも連れてくるか？　でも、おもしろいからまたやってください。

〈東京都・森本庄治〉

※予想以上の参加者で、予想以上のスペースを取り、予想以上に１枚あたりのスペースが小さくなったミス・ロボクラッシュ。一種の宝クジのつもりでやったトトカルチョのほうは予想よりも少なく、また完全な正解者はでませんでした。でも、また何かつぎあたり、やるつもりです。梅本さん＋20Cr. 森本さんD10501、20Cr.

●チェーン＆シックルが中距離と遠距離用だったなんて１月号読んで初めて知りました。この前応募したときには、チェーン＆シックルを使わせてもらいましたけど、そのときに長距離に○をつけてしまったのは私です。ああ大ボケ。

〈栃木県・支倉夏雪〉

※じつは１月号のあの設定上の秘話以外に絶対に書けないホントの秘話というのもあるんですけどね、ご想像どおりのやつが……。D10502、20Cr.

●前、友人にロボクラッシュの話をして、「で、ケンタウロスってのと、ナイトってのが……」といったら彼女、「それ、ファンタジー？」──うーん、当たらずとも遠からず。(とこがじゃ)

〈三重県・片倉㊂麗〉

※ロボクラッシュのイメージの元のひとつはローマ帝国の闘技場ですしね。ケンタウロスとかスプライトと聞いて先にロボクラッシュのことが頭に浮かぶ人は重症です、気をつけましょう!? D10503、20Cr.

●１月号の上田明君。君の意見には納得する。しかし、受験生をなめてはいけない。のったらのったで、「この調子で合格するぞ」となり、のらなかった場合は「ボツになったうらみは…勉強にぶつけよう」とはりきる。というわけだ。受験生をなめてはいけない。ち



◀奈良県・げるちゃん（＋10Cr.）コンテストやりましょうか



▲大阪府・引田一弘（D10511、20Cr.）体当たりのようなものと考えてください



▲静岡県・YOSHI（D10507、20Cr.）おめでたいイラスト

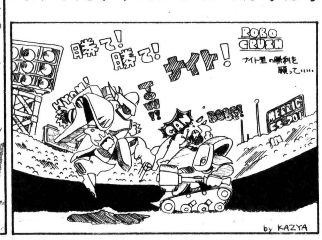

▲秋田県・伊多波広（＋20Cr.）名前不明の南野ちあきちゃんはミス・RCでは６位と健闘



▲愛知県・紫山水明（＋20Cr.）ミス・RCでは11位

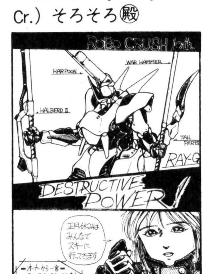
▼宮城県・西谷真吾（D10508、20Cr.）時節ネタ





◀兵庫県・KAZYA（D10509、20Cr.）

▼新潟県・Ryu-Hey（＋10Cr.）そろそろ㊙





▲三重県・山下幸紀（D10512、20Cr.）

▼東京都・増田和光（D10510、20Cr.）





▲山口県・CRANE（＋10Cr.）思い当たる人もいるのでは？



▲富山県・D.W89（＋10Cr.）全長５～15ｍほどの想定です

▼五十嵐☆みやあ㊙。次回以降のミスに期待してますよ



なみに私は１浪だ。

〈愛知県・浪人生〉

※ほか、上田くんに対して同意見多数。どっちが正しいか、結果が楽しみ!? D10504、20Cr.

●国立大志望の受験生にとって、「１次予選」「２次予選」という呼びかたはあまりいい気がしない。まして「１次で敗退」「２次で敗退」などというのは健康にもよくない。そこで提案。今回に限り受験生の参加者は、全員予選通過！…なんてバカをいってないで勉強、勉強……。ああ悲しい受験生。うるうる。

〈東京都・びしばし〉

※なんて人も……。＋10Cr.

●優勝するとパイロットとマシーンのイラストがでますが、それはイラストの中沢さんがかってに考えて描いちゃうのでしょうか？　相談なしで？　もしそうならオレが優勝したらかっこよく描いてくれ！（でもその前にトーナメントまでいかなくては…無理だな……）

〈神奈川県・佐々木新一〉

※基本的に中沢さんにおまかせです。ただし、その優勝者からイラストの参考になる手紙などが来てないかチェックしたり、こちらからイメージを伝えたりしますが。応募用紙の欄外や裏などにいろいろ書いておいてもらえれば参考にしてイラストにします。D10505、20Cr.

●ああ悲しいかなクロスボウ。
第１回から勇姿を見せる君なのに。
２回も改良された君なのに。
嘆かわしきはその重量。
嘆かわしきはその低ダメージ。
主はなにゆえに汝にそこまでの苦行を与えたもうたか。
某ＲＰＧではゲームバランスをくずすほどの君なのに。
ミノタウロスを２発で倒した君なのに。
女暗殺者を１発で倒した君なのに。

〈広島県・Ａ・Ｙ〉



▲大阪府・吉野健壱（＋10Cr.）



▲栃木県・はねい翔（＋10Cr.）



◀福井県・UDⅡ（＋10Cr）このネタ多かった。次回で㊙

※どうもクロスボウは何度改良しても人気がでなくて……。武器関係の見直しはおいおいやっていくつもりです。D10506、20Cr.

※最近いろいろ新しいパーツや武器が登場していますが、そのたびに必ず来るのが「これは俺が考えた武器だ！」という怒りの手紙。新パーツや武器が登場するときは、参加者の投稿で希望の多いものから選んでいるので、それを考えたのはひとりではないのです。だからライセンスを発生させていないのです。もちろん、独創的でおもしろいアイデアにはどんどんクレジットを出すつもりですけど。

※投稿によるライセンス（各10Cr.）

熊本県・どんべぇ	D10514
新潟県・すずきたけし	D10515
愛知県・LESTASS	D10516
千葉県・秋山力也	D10517

▼神奈川県・うさまる（＋10Cr.）そのかいあって（？）、トーナメント進出！　おめでとう！





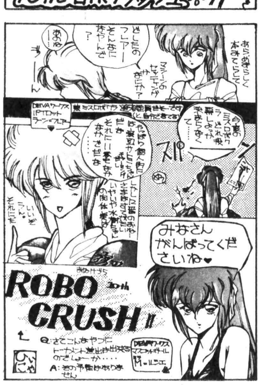
▲島根県・Side-B（D10512、20Cr.）



▲富山県・くまみ陣（＋10Cr.）



▲愛知県・向坂文宏（D10513、20Cr.）



◀大阪府・ひぃにゃ（D10514、20Cr.）

CORD事務局より

イラスト、お手紙、ストーリーなどは特別クレジットとライセンスの対象になります。ひとりのオーナーが控え室で獲得できるのは50クレジットまでで、その後は㊙扱いとなります。（サブイベントなどでの獲得はできますが）。使用条件は基本的にトーナメント進出者と同じですが、174ページも見てください。

CORD事務局では、新兵器、イラスト、システムに対する提案や要望、質問、オリジナルストーリーなどを募集しています。宛て先はコンプティーク編集部・CORD事務局まで。応募用紙とは別にしてください。封筒やハガキ、便箋、イラストの裏などにも忘れずに住所・氏名・パイロット名・（あれば）ペンネーム・ライセンスコードも書いておいてください。つぎのロボクラッシュに間に合わせるには、２月末までに着かなくてはいけません。それを過ぎて着いたものは次回まわしになります。イラストは無地の紙で。鉛筆は不可。今回の投稿にも、鉛筆描きであったためにボツになったものがありました。

各種ボディ&パーツ最新カタログ

ボディ

ボディは基本的に3タイプ。スプライト型は機動性、ナイト型はバランスの良さ、ケンタウロス型は耐久力の高さが特長。重量はマシーンの重さ、搭載量は内部に搭載できるパーツの重量、装甲は防御力のこと。

軽量タイプ【スプライト型】

コード	形式番号	メーカー	重量	搭載量	装甲	値段	使用%
B-1	M-23S	RINGWARD	300	55	4	170	16.8
B-2	M-30A	RINGWARD	350	60	5	200	4.7
B-3	MR-31	RINGWARD	500	75	7	240	1.4
B-4	A-161	NIMFAR	460	65	6	200	2.9
B-5	A-165※	NIMFAR	開発中				——
B-6	DOM-22α※	BROOKLYN	320	60	1	150	——
B-7	DOM-22β※	BROOKLYN	320	50	2	150	——
B-8	DOM-26※	BROOKLYN	開発中				——

中量タイプ【ナイト型】

コード	形式番号	メーカー	重量	搭載量	装甲	値段	使用%
B-11	H-11	RINGWARD	600	95	5	180	14.7
B-12	H-5AIII	RINGWARD	660	95	7	210	8.4
B-13	H-7※	RINGWARD	開発中				——
B-14	XL-70	XYLOC	590	80	2	150	——
B-15	XL-80※	XYLOC	600	90	3	160	——
B-16	B-113	NIMFAR	690	110	6	240	——
B-17	NFX-1	NIMFAR	580	80	3	160	1.3
B-18	DC-60B	DC	740	85	8	250	——
B-19	DC-65	DC	600	90	4	170	3.1
B-20	DC-80※	DC	開発中				——
B-21	TEC-81F	ESPANOL	565	105	3	170	14.2
B-22	TEC-91A※	ESPANOL	開発中				——

重量タイプ【ケンタウロス型】

コード	形式番号	メーカー	重量	搭載量	装甲	値段	使用%
B-31	C-152	NIMFAR	850	150	3	200	2.5
B-32	C-175※	NIMFAR	開発中				——
B-33	C-200C	NIMFAR	990	120	8	220	11.7
B-34	C-251※	NIMFAR	1350	210	9	280	——
B-35	DC-100D	DC	900	150	7	260	——
B-36	DC-101	DC	1000	120	9	250	5.4
B-37	DC-1Z※	DC	開発中				——
B-38	MOS-9C	CAESAR	940	130	7	220	5.2
B-39	MOS-11A※	CAESAR	910	130	5	200	——

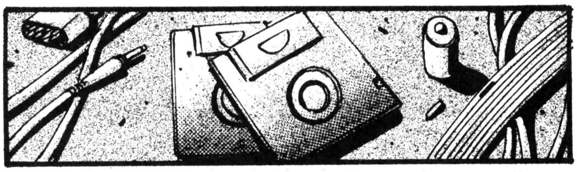
エンジン

エンジンは、ボディのタイプにかかわりなく、どれでも使用できる。パワーは、エンジンの出力のことで、これが高いほど移動能力も上がる。燃費は低いほどマシーンの行動時間は長くなる。



コード	形式番号	メーカー	パワー	燃費	重量	値段	使用%
E-1	ED-250C	MERRIC	65	45	30	100	1.8
E-2	ED-275	MERRIC	80	80	45	85	11.4
E-3	ED-275C	MERRIC	85	75	50	95	2.9
E-4	ED-350※	MERRIC	開発中				——
E-5	ED-400	MERRIC	125	70	50	135	7.1
E-6	ES-101	MERRIC	170	120	95	120	1.3
E-7	ES-201※	MERRIC	180	100	50	180	——
E-8	AVS-20C	ALPHA	60	45	20	90	27.4
E-9	AVS-30C	ALPHA	80	70	25	115	6.4
E-10	AVS-40※	ALPHA	開発中				——
E-11	AF-9	ALPHA	120	80	75	110	1.7
E-12	AVC-9	ALPHA	120	115	100	75	1.1
E-13	MC-1	LUNAR	95	75	30	130	14.3
E-14	MC-2B※	LUNAR	130	85	50	140	——
E-15	MC-3	LUNAR	150	90	40	160	23.1

※マークは新製品。使用%は前回の大会での使用率。——は1%以下、または新製品。



コンピュータ

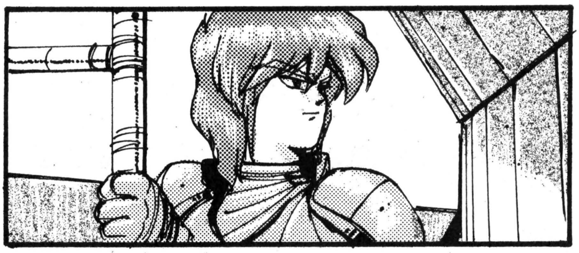
パイロットの補助に使う。マシーンのすべての能力に影響を与えている。とくに燃量切れのあとは、コンピュータだけが頼りになる。重量は0として考える。

コード	形式番号	メーカー	キャパシティ	値段	使用%
C-1	LOC-56	LOCSMITH	15	25	24.7
C-2	LOC-77	LOCSMITH	29	55	10.1
C-3	SD-271B	SD/MARS	20	35	23.0
C-4	SD-371B	SD/MARS	24	45	15.3
C-5	SD-440	SD/MARS	40	85	6.1
C-6	SD-376	SD/VENUS	32	65	11.4
C-7	SD-568	SD/VENUS	52	110	——
C-8	PS-100	ALADDIN	48	100	2.4
C-9	PS-200	ALADDIN	60	120	4.0

燃量タンク

容量を燃費で割ると、マシーンの行動時間が計算できる。燃量がきれると、移動能力は極端におちるが、完全に止まるわけではなく、ある程度移動できる。タンクのなかに入れる燃量は毎回試合前に無料で支給される。

コード	容量	重量	値段	使用%
T-1	1000リッター	8	10	24.0
T-2	2000リッター	12	20	61.1
T-3	3000リッター	16	30	12.0
T-4	4000リッター	20	40	2.2
T-5	5000リッター	25	50	——



通常武器

通常武器は、有効距離別に4種類に分類されており、距離が合わないと使えない。ただし、近距離のときは、どのマシーンでもパンチやキックで攻撃できる。マシーンの持てる通常武器は最大4種類。

近距離用武器

コード	名称	命中率	ダメージ	重量	値段		使用%
W-1	トウスパイク	50	+3	6	25	足の先に刃をつけ、キックのダメージを大きくする	——
W-2	パンチブースター	70	+2	4	25	ナックルパートを強化し、パンチの威力を増す	4.4
W-3	ロングホーンII	70	5	10	30	マシーンの頭や肩につける攻撃用のとがったツノ	2.8
W-4	ブレードアーム	60	5	8	40	マシーンの外腕部に仕込まれた鎌のような刃	1.6
W-5	ドリルホーンII	70	7	12	50	ストレートなツノの先端がドリルになっている	5.3
W-6	メタルクロウII	80	3	3	10	手の甲の上からとびだすかぎツメ	25.7
W-7	テイルパーツ	45	8	20	30	近距離用の打撃兵器。当たれば効果大	2.5
W-8	ストライクシールド※	55	5	12	45	装甲+1のシールド。打撃機構内蔵	——

中距離用武器

コード	名称	命中率	ダメージ	重量	値段		使用%
W-11	ショートソード	70	3	11	35	コストの安い短めの剣。威力はそれほどない	5.9
W-12	マグネティックソード	65	5	12	65	特殊磁性体の働きにより、金属の結合をくずす剣	2.1
W-13	レーザーソード	65	7	10	85	レーザーをビーム状にたばねたソード	8.5
W-14	バトルアクス	60	8	35	50	やや長めの柄のついた両刃の斧。単純だが強力な武器	15.7
W-15	ウォーハンマー	50	10	50	45	通常武器では最大の威力をほこる、巨大なハンマー	6.4
W-16	モーニングスター	70	6	45	50	チェーンの先にスパイク付きの鉄球をつけた打撃武器	1.5
W-17	ライトセーバー	75	9	8	120	軍用の特殊武器。フォトンの集合体の変形という	13.1
W-18	チェーン&シックル	65(50)	4(6)	15	100	クサリ鎌。遠距離（性能はカッコ内）でも使用可	7.0

長距離用武器

コード	名称	命中率	ダメージ	重量	値段		使用%
W-31	ライトニングウィップ	50	5	8	50	高圧線をたばね、磁力波によりダメージを与えるムチ	14.4
W-32	ジャベリン	50	4	16	40	特殊セラミック製の小型の槍で、扱いやすいのが特徴	2.2
W-33	スパイダーウェブ	50	2	13	25	ダメージの他に粘膜のネットで、敵の行動を遅くする	11.3
W-34	ロングランス	45	7	40	45	敵を貫くのが目的の、重いが、威力の大きい長槍	2.2
W-35	ハルバードII	45	10	40	55	柄の長いバトルアクス。これも最強の武器	15.7
W-36	レーザースピア※	60	8	12	95	槍状に形成したレーザーソード	——

遠距離用武器

コード	名称	命中率	ダメージ	重量	値段		使用%
W-41	クロスボウIII	45	4	25	50	スプリングによって小型の矢を射ち出す武器	——
W-42	シュリケンランチャー	50	2	20	50	小型のシュリケンを連射する特殊ショルダーパーツ	——
W-43	ハープーン	45	7	35	45	大砲のような筒から発射する、鎖のついた巨大なモリ	4.8
W-44	ワイヤ・スリング※	50	6	10	70	ワイヤつきの小型鉄球を高速回転させ、打ち出す	——

▌▌禁止武器

これはブラックマーケットの商品。この禁止武器が大会開催前の事前チェックで発見されると、その場で没収されてしまうので注意すること。どの武器も使用できる距離は中距離～遠距離。また5発撃てるハンドブラスター以外は、1度使ったらおしまい。使い捨てだ。使用条件はP.175参照。

コード	名　称	命中率	ダメージ	重 量	値 段		没収数
P－1	ファイアボール	70	15	3	20	火炎を敵マシーンにぶつけ、大きなダメージを与える	79
P－2	フリーズフレイム	70	15	12	10	急速冷却剤を使って、敵マシーンのジョイントを破壊する	35
P－3	アシッドボール	70	－	10	10	酸性の溶液を散布する。損害は散布状況により一定しない	19
P－4	ソニックブーム	70	－	15	15	高周波により敵パイロットを失神させる特殊発信機	10
P－5	ハンドブラスター	80	8	40	40	命中率がよく、同じ戦いなら5ラウンド連続で使用できる	11
P－6	グレネードⅡ	45	20	15	5	安くて破壊力の大きな手榴弾。命中率は低い	71
P－7	ＳＲミサイル	60	30	10	20	直接照準の短距離ミサイル(SHORT RANGE MISSILE)	28
P－8	ＳＲＧミサイル	90	30	15	40	短距離誘導ミサイル(SHORT RANGE GUIDED MISSILE)	14
P－9	サイバー・カース※	30	－	5	10	強力な磁界を発生し、コンピュータにダメージを与える	－

▌▌特殊オプション

特殊オプションは全部で7種類。このうちホヴァーはスプライト型、ジェットローラーはナイト型、レッグパーツはケンタウロス型の専用オプション。どれも移動能力を上げる装置だ。シールドとリペアパーツ、スコープはどのタイプのマシーンでも使える。

コード	名　称	重量	値段		使用%
S－1	シールド	20	15	セラミックと超合金の階層型タテ。これを持つと装甲が平均2ポイント上昇する	26.4
S－2	スモールシールド	10	10	ケプラー繊維とセラミックの軽量のタテ。これを持つと装甲が平均1ポイント上昇する	16.0
S－3	ホヴァー	3	30	スプライト型のみ。車輪と交換すると、移動係数がだいたい20%ほど上昇する	76.0
S－4	ジェットローラー	15	30	ナイト型のみ。足の先端にとりつけると、移動係数がだいたい20%上昇する	23.1
S－5	レッグパーツ	20	10	ケンタウロス型のみ。無限軌道と比べると、移動係数がだいたい10%ほど上昇する	17.2
S－6	リペアパーツ	2	25	修理器材と工具のセット。戦闘後の修理の効率を、およそ50%アップさせる	22.9
S－7	スコープ	5	20	特殊センサー。遠距離用武器の命中率を10ポイントほど上昇させる	4.1

決定! 初代ミス・ロボクラッシュ





予選参加者513名、本選通過者35名で争われた第1回ミス・ロボクラッシュ、締め切りまでに送られてきた投票は、2032通でした。その結果選ばれた、栄えある初代ミス・ロボクラッシュは、兵庫県・高島大さん推薦の「**ジュディ・ジュラルミン**」嬢!!　タイミングのよかった殿堂入りもあり、ダントツ1位でした。おめでとう!　なお、副賞として追加クレジット50、記念品として特製テレカ。

「去年の12月末に電話で聞いて驚きました。ホント夢のようです。せめて10位以内には…と思っていたんですが…スゴイなあ……」以上、高島さんのコメントでした。ということで、特別イラストでジュディの喜びの表情をどうぞ。

投票結果は以下のとおり。1位㉞ジュディ・ジュラルミン(467票)、2位⑮ラディア・ハリス(359票)、3位⑩ミラン(167票)、4位④渡辺サトミ㉜麻美オカダ(共に119票)。6位以下の順番を途中まで並べると、⑪⑯㉗⑨⑤㉒㉛③⑧②といったところです。準ミスは2位3位のふたりとし、それぞれに追加クレジットを30。また、本選に残った方全員に10ずつ追加クレジット。ライセンスを持っている人はそれへ追加、持っていない人はD106××(××のところに本選のエントリーナンバーを入れる)のライセンスコードで、好きなパイロット名を登録してください。

なお、トトカルチョの方は同数4位は4位5位でこのふたりを入れていればいいとしても、完全正解者はなし。ジュディを1位にあげた人のなかから抽選で10名を選びました。ライセンスコードは以下の順番でD10701からD10710まで。愛知県・岩瀬真澄、広島県・池田泰三、大阪府・黒岩正寿、三重県・竹原宏也、京都府・疋田知行、神奈川県・大野昭久、大阪府・島小恵美、岡山県倉敷市・Z、神奈川県・今澤要、東京都・織田耕二。10Cr.ずつ。





▲ちなみにこれが高島さんの投票用紙。当然トトカルチョの方はハズレです

※マークは新製品。没収数、使用%は前回の大会でのもの。－は1%以下、または新製品。専用パーツの使用率はそのタイプ内でのもの。

第1次予選通過者リスト

これが、激戦を勝ち抜きながら、惜しくも2次予選で破れ去った参加者のオーナーリストだ。この通過ではライセンス＆クレジットは獲得できない。ペンネーム希望者は本名と一緒に応募用紙に書いておくこと。長いペンネームは省略した。住所の欄に都道府県名を書いてないものは不明扱い。

●北海道
RED
SILENT
おら！しじー
安倍孝弘
井藤伸彦
稲田晴久
菊地芳夫
橋詰理恵子
工藤誠
小泉茂樹
川本英貴
大熊宣彰
田中章禎
島倉岳司
藤井康弘
藤原大輔
栃木大志
柏原良昭
林雄介
●青森
一戸和明
佐藤瑞生
山口信吾
山口芳史
松谷厚聖
増田将介
豊澤智一
●岩手
佐々木幸実
千葉哲也
本宮康雄
鈴木正次
●宮城
ITARU
奥野竜司
金沢良幸
田部井高志
渡辺一貴世
島崎薫
畑山崇
平井学
片倉知博
●秋田
Mio
八柳誠
●山形
うまちゃん
アラニア
遠藤蔵芳
荒井君男
小笠原則繁
神田智幸
渡辺重幸
白幡健一
●福島
R.S
越後浩一
怪異けーいち
角田伊織
向風
山田佳人
菅野正徳
西戸啓陽
渡辺健一
片岡慎
鈴木忠則
●茨城
工田清久
酒井貴弘
舟橋敏吏
深井勇人
鈴木功
●栃木
UOKANE
なあにあれー
ヘラクレス
磯範夫
岡田福敏
岩上隆男
吉田智志
寺崎幸意
尾林啓永
本沢祥智
六月氷
●群馬
マグマ
森島洋
大沢和之
谷津勝紀
竹井裕哉
芳賀保人
木暮崇之
P・ナンタラ
●埼玉
Hideki-a
GRM
阿部努
安藤和宏
伊藤忍
鵜飼善明
臼井崇
丸茂友裕
佐藤光明
佐藤瑞也
佐藤博
佐藤利信
山内茂樹
山本兆秋
松沢太
大島秀樹
仲松幸彦
田口直也
平剛志
平山哲
北島智裕E
掘隆行
魔覇羅王
サン=ロイ一…
●千葉
K
A.M.P
アマテラス
安藤一郎
鵜沢孝生
河島靖隆
橋本泰一
金子貴義
源頼光
高橋雄一
坂田淳一郎
坂本康昭
氏家靖洋
糸久哲央
秋元秀行
秋元正幸
小林良樹
松本令治
松山和雄
松本悟雄
青木孝士
石井章文
石田英典
川崎雄一
長妻行則
鶴岡隆行
渡辺淳治
藤盛篤
布施光浩
木下義晴
流星のおケイ
鈴木保奈美
●東京
SIDETAIL
MIYABI
Mr.X
Nikero
A.H
オーナー1世
阿部良雄
宇埜正浩
羽
永井明彦
横山明生
久米洋治
久保田京子
高橋敏
佐々木徹
佐藤忠
坂根敏幸
山元啓嗣
山内謙一
山本清次
志田健二
氏家正和
森田邦裕
森本庄治
神無月
西山英志
西川達博
川田宗治
浅田麻由菜
増田賢一郎
村田圭三
太田亨
大村勝治
大野容弘
蛸将軍
池田孝
仲山英利
長田健
田中大輔
藤宮博一
動屍体始末人
徳下朝一
白根幹雄
畑中滋樹
尾城徹
氷見
凧
服部卓
福岡眞考
穂積洋
堀内貴志
槇良太
野口圭
矢嶋史郎
J・クロマティ,
●神奈川
A-TERM
GIM
X
mine
おにおん
阿部靖史
阿部亘
卯月冬彦
益崎智央
塩山晃一
加藤純平
肝付兼人
久野龍二
宮崎正也
宮川義央
桑原敦
後藤真
江藤和豊
高橋幸治
高谷博
佐藤孝彦
佐藤潤
三好理
床間矢没
上田俊明
須田龍介
清水徹也
川瀬隆
前谷和宏
倉田仁
中村健太郎
田巻文彦
田宮忠俊
田中圭二
渡辺一夫
渡辺正樹
難波正栄
八木公治
富田昌宏
穂坂隆
牧野裕一
野崎牧人
遊佐末森
●山梨
かかすい
細島貢
竜沢昌孝
●長野
S.W
古賀善一
西村真次
田中徹
渡辺賢一
如月
●新潟
一筋睦
笠原謙一
丸山直也
高橋健郎
山越賢一
小崎護
新旧彗
霜垣大助
南波修一
白柏和博
木村貴史
矢尾板隆
有坂剛
●富山
DOLL-MAS··
高田純治
松村和敬
堀川勝秀
力金卵
●石川
むむむ
網本将士
松本幸夫
上田光則
川辺一成
木村輝明
●福井
加藤智士
紅茶党
小林明弘
西出登紀夫
●岐阜
安田路夫
伊藤嘉浩
永井拓郎
漢
久世厚史
西川智志
西川智志
中村篤司
●静岡
樋渡英明
ミスターK
磯貝健
久能良介
笹川実織
諸多隆
西郷正和
赤阪治恒
太田忠久
大橋秀介
野中健二
●愛知
RYO
STEP
阿高理科部…
安江尚紀
井田哲也
磯村康
稲田勉
稲葉喜芳
岡寿彦
岩見剛
岩田圭市
橋本篤
大塚正和
坂口泰章
三浦俊明
山内孝彦
市川誠
小玉伸之
小森康司
小林京二
上田芳啓
上野望
森田泰正
青島史郎
青木伸之
村田好明
大魔導キジン
谷典晃
中村典弘
長坂克久
白砂勉
板倉良夫
飛竜
米田隆俊
片桐タケシ
禮田知実
●三重
&NUTS
ポルナレフ
ルフィーあ
横田憲将
松山芳久
深水伸浩
田中将洋
風のレマ
●滋賀
ガイナス
深田雅晴
●京都
MIS
あるまじろう
にっぽん
スピード王
坂岡一穂
小林孝雄
中野岳
藤田剛史
藤本隆司
本久尊一朗
●大阪
剣持大地
となりのク…
ぴよよ
ゴンタ
吉田浩和
久保中大介
橋本英樹
月影翔
坂元大介
三浦知和
山添浩史
寺西充一
小玉真輔
松下壮志
上田明
森岡拓弥
森林者優
神田神
水本学
成田竜次
西出晃久
西迫元英
川崎昌宏
川辺浩宣
浅野宏幸
草川登志希
村田淳
打田貴則
中尾忠行
嶋田朝宏
白川忠則
比羅神
姫田敏博
標哲夫
木村聡
野村政人
チームトッ…
●兵庫
SANDWARM
玖野真也
河野忠博
岩松洋
吉田英晃
久保直樹
金川隆志
高橋道治
三浦康司
三木達至
山科昇一
山口伸弘
山本慎一
紫妖夜
柴
小西敬紀
松浦正臣
森木一高
椙本信二
戦国乱闘軍
惣田文章
草場妖
村上守
烏(からす)
藤原慎太郎
内藤愛純
白鯨
平山亨
峯松孝雄
野田啓一朗
林忠正
●奈良
KAN
XYZ
伊吹竜昇
宮内邦宏
広瀬八郎
山腰栄一
箱谷真之介
桝谷洋紀
鈴木章生
●和歌山
曲谷健
北林昌芳
味村吉益
●鳥取
加藤健治
●島根
加藤基博
●岡山
間野真木
佐野和敏
寺尾俊克
小坂匡宏
椙原稔
赤沢秀樹
浅海孝太郎
早崎雄貴
木城貴地
●広島
F.R.C.T.
天
YATTA
伊藤功
熊谷嘉人
黒田龍
佐伯輝明
山本康兵衛
藤井和也
●山口
山本茂樹
若佐正彦
長谷安浩
土方蔵三
野坂博
●徳島
一村昌樹
新田幸生
石立真也
大和猛
堀部大輔
野田清志
●香川
BATSU
Nへ
橋本敬介
桑原一徳
合田浩
梅田浩司
●愛媛
オタクセブン
井上慎一
丸橋浩
亀田英吾
山本尚弘
松本隆
正岡靖
西原卓志
西村光
大田誠一郎
池内孝次
土屋智則
波片裕宣
八木俊輔
●高知
久家崇徳
高橋伸明
大野款
北上鋭二
ペーパーナ…
●福岡
Dr.シュルズ…
ZUN
A.U
らじゅら
フラッツ
伊藤真弘
井上俊明
横田美樹
梶原克彦
鎌田祐彦
丸
吉本正樹
隅田悟史
高田晴信
黒川宗
三浦貴昭
若松克乙
草場勝也
村田力
中井隆雄
提英一郎
田鍋安弘
藤野俊明
末次健太郎
湊進治
鈴木朋宏
スタジオE…
●佐賀
石井啓史
●長崎
坂本昌志
●熊本
にのまえた…
宇佐美二郎
下村健太郎
吉澤高史
山下昌孝
田中純一・2
本村真幸
立石勇治
●大分
ケム
松浦敏裕
八菱重工
●宮崎
安藤真一
●鹿児島
夏木翔一
城間清光
●沖縄
大城哲也
●その他
於久田孝弘
下田玲
吾羅魔剣
溝口慶太
長浜尚文
渡辺徹
伏見彰彦
アルファ
澤田勝弘

ロボクラッシュ公報

1．第10回大会の報告

ロボクラッシュが始まって第10回目という記念すべき大会も、無事終了。今回の話題の中心は、良くも悪くもボディの新製品といえるでしょう。かつての人気機種M-23とH-1の後継機が登場し、どちらもボディシェアの上位を占めたのです。

長くボディ部門のトップシェアを占めつづけたTEC-81シリーズは、今回は3位に転落。代わって新登場でボディ部門のトップに立ったのはスプライト型のM-23S。軽量・安価を特徴とし、さらに装甲も強化された機体で、トーナメントにも最多数の進出を果たしています。同じく新登場のナイト型H-11は総合で2位、ナイト型では1位のシェアを占めましたが、トーナメント進出は少なく、今回は実力を発揮できないまま終わっています。しかし、本来の実力はこんなものではないと思われます。ケンタウロス型のトップは、やはり新製品のC-200C。今回の販売数の結果は、新製品ラッシュに勢いをつけそうです。

各ボディタイプ別では、スプライト27.9%、ナイト44.9%、ケンタウロス27.2%でした。

エンジン部門では大きな変動はなし。

武器部門での変動を見ると、安く軽い武器のいくつかがシェアを落としているのが目につきます。この原因として、全距離型ケンタウロスから作戦変更し、中長距離武器の強化を計った参加者が増えたのではないかということが考えられます。

禁止武器は推定1300個が持ち込まれ、20%近くが没収されています。

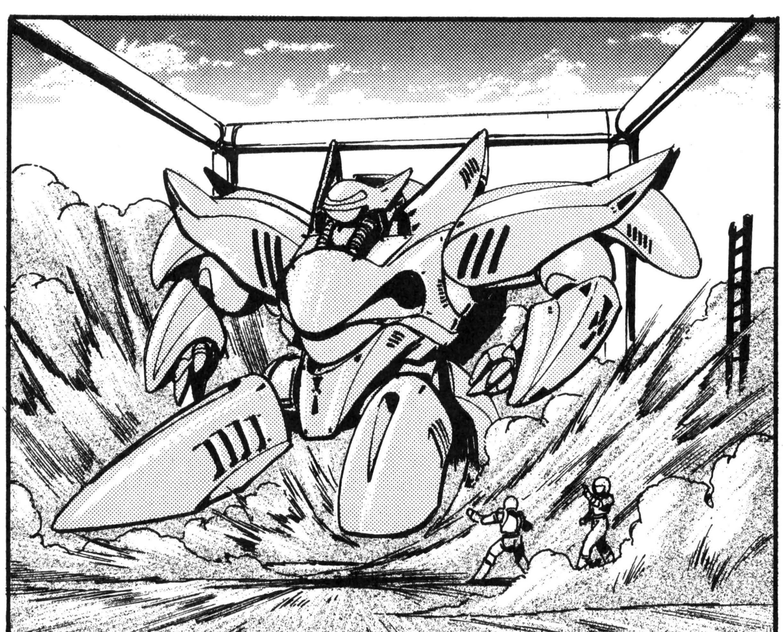
2．第11回ロボクラッシュ大会

ひき続き、第11回ロボクラッシュ地球大会の開催を発表します。

大会のシステムはいままでと同じです。1次予選は、1グループ15～20台ほどのマシーンがランダムに選ばれてバトルロイヤルを行い、勝ち残った第1位の約650台ほどが2次予選に進出します。この2次予選ではバトルロイヤルの上位2台が勝ち残りを認められ、決勝トーナメントに進出できます。

また、バトルロイヤルでは勝ち抜いたマシーン以外にもチャンスがあります。バトルロイヤルで活躍しながら敗退したマシーン、つまり撃破数の多いマシーンのなかから、1次2次ともに、特別に数台が選抜されてつぎへ進めるのです。

決勝トーナメントは、128台のマシーンが1対1の対決で7回戦まで行います。決勝戦で勝ったマシーンが今回の優勝者となるのです。



3．ライセンスコードとボーナス

ロボクラッシュ大会で決勝トーナメントに進出するか、あるいは投稿などで大会に貢献した参加者にはライセンスコードとボーナスクレジットが与えられます。その参加者は、次回からライセンスコードを応募用紙に記入すれば、基本の500クレジット＋ボーナスクレジットの金額を使って、自分のマシーンをつくることができます。つまり、3位に入賞すれば、つぎから560クレジットまで使えるのです。また、このボーナスは積算されていきます。したがって優勝1度、準優勝を1度したパイロットは750クレジットを使ってマシーンをつくれるのです。

優勝	150クレジット
2位	100クレジット
3位	60クレジット
予選通過	30クレジット
投稿など	10～20クレジット

このボーナスはパイロットの成績として記録されるものです。したがって、名前のちがうパイロットではライセンス、ボーナスクレジットは使用できません。また、ライセンスは一度与えられれば、それ以降の大会のたび、何度でも使えます。ただし、1回の大会に同じライセンスコードで参加できるのは1台だけです。同じライセンスコードとパイロット名で複数参加させた場合は失格になります。悪質な場合はライセンスが無効になります。

投稿によってライセンスを獲得した場合は、任意に希望するパイロットにボーナスクレジットを追加することができます。

一度登録したパイロット名は変更できませんが、名前を忘れたなど、何か事情があればパイロット名を変更してもかまいません。

4．パイロットとマシーン

ロボクラッシュ大会は安全対策がいきとどいているので、めったに死者はでません（負傷者はでますが）。したがって途中で負けたパイロットも、死んだわけではないので、次回の大会にエントリーすることができます。

しかしマシーンのほうは、１回の大会が終わるころには、みんな破壊されるかボロボロになっています。そのため次回の大会では、また新しいマシーンをつくらなくてはなりません。そのときは前回搭乗したのとはちがうタイプのマシーンを使ってもかまいません。

なお、マシーンに搭載できるのは通常武器が４種類まで、禁止武器が６つまで、そしてオプションパーツは４種類までです。

５．作戦計画

ここで作戦計画の基本的な考え方を説明しておきましょう。

まずバトルロイヤルは、大乱戦になるので、距離はあまり意味がありません。パイロットは武器の使える位置にいる敵を攻撃するのです。

最初の〝攻撃の%〟は、その条件のときに敵をどのくらいの確率で攻撃するか、ということです。しかしバトルロイヤルでは、敵を攻撃すると反撃をうける可能性があります。攻撃しないときは防御体勢をとっています。

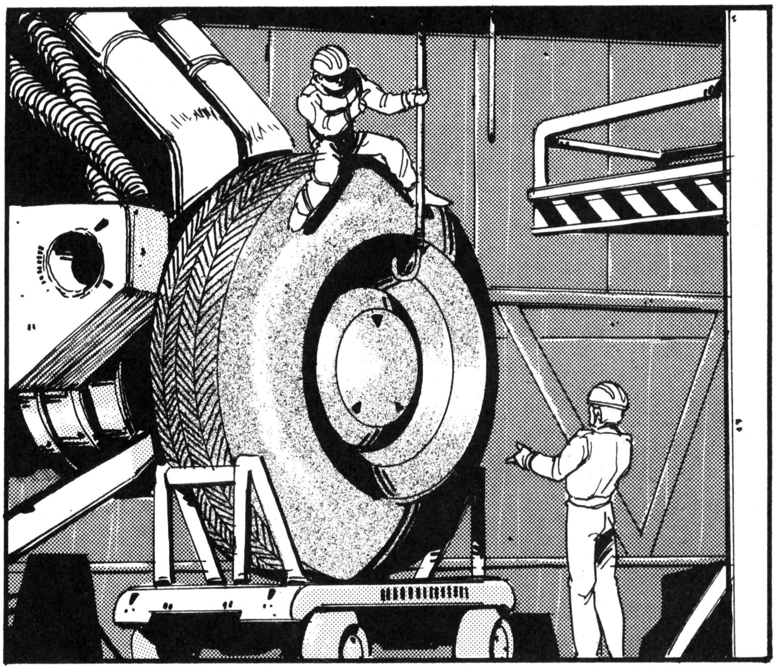
トーナメントは１対１の戦いなので、作戦はバトルロイヤルとまったく異なります。最初の〝行動パターン〟の４項目は、どれくらいの確率でどの行動をするかということです。それぞれの項目は１～97のあいだで記入し、４項目の合計は必ず100にしてください。移動は、自分の望む距離に近づくように移動し、攻撃は相手に攻撃をしかけます。希望距離にいるときに移動になったときは攻撃を行い、使用できる武器がないときに攻撃となったときは移動を行いますが、効果は半減します。狙いは攻撃のときに自分の命中率を上げ、防御は相手の命中率を下げます。

つぎの〝距離〟は、マシーンの望む距離です。希望する距離の欄にひとつだけ○をつけてください。

最後の〝攻撃目標〟は、バトルロイヤル、トーナメント共通のものです。相手のマシーンのどの部分を狙うかを、各項目は10～40、合計で100になるように記入してください。

６．チューンナップ

ロボクラッシュのマシーンは、以下の項目についてチューンナップをすることができます。チューンナップ費用と内容は、どのマシーンが行ってもみんな同じです。



- ボディの軽量化
- エンジンのパワーアップ
- 装甲の強化
- 武器命中率の上昇

どのチューンナップも、基本コストは20クレジットです。これによる性能の上昇は、およそ10%アップです。

希望するならひとつの項目には、最高50クレジットまで使うことができます。多く使った分だけ、そのマシーンの能力は上昇します。

またチューンナップは、最低で１クレジットから可能です。ただし基本コストに達しない金額でのチューンナップは、必ずしも効果が上がるとはかぎりません。

マシーンをチューンナップする人は、記入用紙の右上に各チューンナップの項目ごとの金額を書きこみ、その合計額を右下のチューンナップ費用の欄に書いてください。費用を総合計するときに、チューンナップの分を忘れないようにしてください。

７．禁止武器の使用

禁止武器の使用条件は、それぞれの武器の最後の欄に、以下の条件からひとつを選んで、その番号を書き込んでください。番号の記入がない場合は、禁止武器は使用されないままになります。

１．１次バトルロイヤルで自分のダメージが50%を越えたら使用する。
２．１次バトルロイヤルで半分の敵がいなくなったら使用する
３．１次バトルロイヤルで最後の１台に使用する
４．２次バトルロイヤルで自分のダメージが50%を越えたら使用する
５．２次バトルロイヤルで半分の敵がいなくなったら使用する
６．２次バトルロイヤルで敵があと２台になったら使用する
７．トーナメントで自分のダメージが25%を越えたら使用する
８．トーナメントで自分のダメージが50%を越えたら使用する
９．トーナメントで自分のダメージが75%を越えたら使用する

指定の条件にならずに、使われなかった禁止武器はつぎの戦闘に持ちこされます。１次バトルロイヤルで使用と指定して、使用されなかったものは、２次では同条件のときに使用されます。そこでも使用されずにトーナメントまで持ちこされたものは、７の条件で使用されます。

応募用紙の書き方と記入例

ロボクラッシュに参加するには、応募用紙を切り取るか、またはコピーを取って、用紙の右上に応募券を必ず貼ってください。応募券（コピー不可）はこの下にあります。

まず参加者ＩＤの各項目をきちんと書いてください。パイロットの性別を指定したい人は、名前のうしろのあたりにメモしておいてください。

発注書にはパーツのコード番号と形式名、それに重量・値段をきちんと記入してください。それから重量と値段の合計を計算するのも忘れずに。

ボディ、エンジン、燃料タンク、コンピュータは各１種類、通常武器は４種類、禁止武器は６つ、オプションは４種類まで搭載できます。そしてボディとコンピュータ以外のパーツの重量を合計して、それがボディの搭載量を越えないようにしてください。

チューンナップはクレジットの制限には関係しますが、ボディの搭載量には関係ありません。チューンナップをした人は、各項目ごとの費用を右上の欄に書き、その費用の合計を左下の欄に入れて、費用の計算をするときに忘れないようにしてください。

一般の人が使えるのは500クレジットまでです。しかし以前にライセンスをもらった人は、獲得したボーナスクレジット分も使うことができます。その場合は自分のライセンスコードをライセンスの欄に書いてください。忘れると金額超過で失格になります。

作戦計画の内容は174〜175ページに説明してあります。したがってここでは記入された数字の確認をしましょう。

バトルロイヤルの作戦の〝攻撃の%〟は、10〜100の数字を入れます。

トーナメントの作戦の〝行動パターン〟は１〜97の数値で、４項目の合計は必ず100にしてください。〝距離〟にはひとつだけ○をつけてください。

〝攻撃目標〟はバトルロイヤル、トーナメント共通のものです。各項目は10〜40、合計は100にしてください。

応募用紙の宛て先は、

〒102 千代田区九段南４−７−16 市ヶ谷ＫＴビル　コンプティーク編集部『ロボクラッシュ』応募係

今回の締め切りは、**2月19日**の消印までが有効です。

マシーンの発注書

	コード番号	形式番号	重量	値段
ボディ	B-19	DC-65		170

	コード番号	形式番号	重量	値段
エンジン	E-2	ED-275	45	85

	コード番号	容量	重量	値段
燃料タンク	T-1	1000リッター	8	10

	コード番号	形式番号	重量	値段
コンピュータ	C-1	LOC-56		25

	コード番号	名称	重量	値段
通常武器	W-31	ライトニングウィップ	8	50
	W-42	シュリケンランチャー	20	50

	コード番号	名称	重量	値段	条件
禁止武器	P-1	ファイアボール	3	20	1
	P-1	ファイアボール	3	20	5

	コード番号	名称	重量	値段
オプション	S-6	リペアパーツ	2	25

チューンナップ費用	45

総合計	89	500

チューンナップ（1〜50）

種類	費用
ボディ軽量化	10
エンジンパワーアップ	15
装甲強化	20
武器命中率上昇	

作戦計画

バトルロイヤルの作戦（10〜100）

残りの敵の台数	攻撃の%
最後の１台	100
25%以下	90
50%以下	70
75%以下	30
76%以上	10
ダメージのひどい敵	100
エネルギー切れの敵	100

トーナメントの作戦（1〜97）

行動パターン	ポイント
移動	30
狙い	15
攻撃	35
防御	20

距離	○をつける
遠距離	○
長距離	
中距離	
近距離	

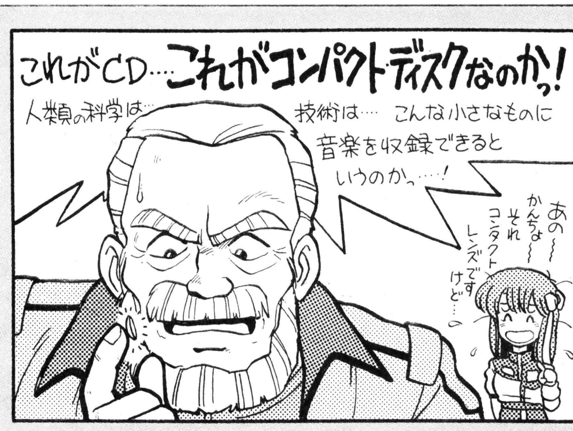
攻撃目標（10〜40）

攻撃目標	パーセンテージ	効果
頭	20	コンピュータ損傷
腕	20	武器命中率ダウン
胴体	20	エンジンパワーダウン
移動システム	40	移動力ダウン

トップをねらえ！　CD情報

『トップをねらえ！』の第２弾ＣＤは、少し予定が延びて、３月下旬発売予定。コンプの読者５人（＋ライターひとり）も録音に参加したこのＣＤ、未収録ＢＧＭをはじめ、新録音のドラマや歌など盛りだくさんの内容だ。録音の模様などのレポートは次号掲載予定。お楽しみに。

さて、前回のシナリオは多くの参加者が気付いたと思うけど、元ネタは『宇宙戦艦ヤ○ト』。一部の参加者で、これは絶対にシリウスが負けるように仕組まれているのでは、という声もあったけど、そういう意図はなし。結果は処理用コンピュータのみぞ知る。これまたお楽しみに。



イラスト／ふじたゆきひさ

ロボクラッシュ
応募券❸

ロボクラッシュ応募用紙

応募券を貼ってください

参加者ID

応募者名	住所	年齢	※この欄には何も書かないでください

パイロット名	マシーン名称	ライセンスコード

マシーンの発注書

ボディ	コード番号	形式番号	重量	値段

エンジン	コード番号	形式番号	重量	値段

燃料タンク	コード番号	容量	重量	値段

コンピュータ	コード番号	形式番号	重量	値段

通常武器	コード番号	名称	重量	値段

禁止武器	コード番号	名称	重量	値段	条件

オプション	コード番号	名称	重量	値段

チューンナップ費用	

総合計		

チューンナップ (1〜50)

種類	費用
ボディ軽量化	
エンジンパワーアップ	
装甲強化	
武器命中率上昇	

作戦計画

バトルロイヤルの作戦 (10〜100)

残りの敵の台数	攻撃の%
最後の1台	
25%以下	
50%以下	
75%以下	
76%以上	
ダメージのひどい敵	
エネルギー切れの敵	

トーナメントの作戦 (1〜97)

行動パターン	ポイント
移動	
狙い	
攻撃	
防御	

距離	○をつける
遠距離	
長距離	
中距離	
近距離	

攻撃目標 (10〜40)

攻撃目標	パーセンテージ	効果
頭		コンピュータ損傷
腕		武器命中率ダウン
胴体		エンジンパワーダウン
移動システム		移動力ダウン

しょう11

シミュレーションゲーム宝船

SIMULATION GAME TAKARA-BUNE

○の御言葉

［問題：上の「○の御言葉」の○に入る字を、下の中から選べ（15点）
1.天 2.点 3.店 4.転 5.展 6.貂］

かつてSLG界のプリンスと自分でいっていた四谷曰（いわ）く、「やはりぃ、世の中を乗りきるものは武力であるな」。フッフッフ、四谷博士よそんなことをいってよいのか？　君の妻子は私が預かっている。返してほしくば身代金代わりに予州の領地を譲るべし。なあんて、病気だね、これはもう。たったしはいでよるもねられず——SLG宝船、今月も快調なり！

SLG REVIEW
提督の決断
——太平洋戦争SLGについて——

今月は光栄の『提督の決断』について。このSLGを初めて触って、まず私が思ったことは、「ずいぶんと欲張ったゲームだなあ」ということだった。

なんといっても『信長の野望・戦国群雄伝』や『三國志』など、歴史シリーズの圧倒的な強さに自信を深めた光栄が、太平洋戦争パソコン版SLGというもうひとつの〝売れセン〟を狙って満を持して放ったSLGだ。欲張っていないわけがない。

では何を称して「欲張っている」というのか、これから順を追って説明してみよう。

まず、太平洋戦争の特徴は、戦われた領域が広大であったということ。太平洋から大陸に跨（また）がり、史上日本人がこれほど海外に流出したのはほかに例をみない。

従って、ほとんどのボード版SLGにマップがつきものであるように、コンピュータ版でもマップ画面は必須の要素。

「この地域を制圧すれば、ここからここまでの制海権を確保できるな」とか「ここを占領すれば敵は退路を断たれて孤立するはずだ」などと、マップ画面にはSLGをプレイする上での様々な情報が隠されている。

その極端な例が『バランス・オブ・パワー』などだが、ここでは置くとして、とにかく戦線を拡大し、領域を増やしていく醍醐味（だいごみ）（!?）は戦略的なものである。

いっぽう戦術のおもしろ味は、あらかじめ用意された条件の中で、互いに秘術を尽くしあうことといえる。従って、大戦略シリーズのように各兵器のシルエットを確認しながら将棋のように駒を進める。

歴史SLGとは、密度がちがう——ということ

『提督の決断』は、この2つの要素を同じくらいの比重で取りこんだゲームである。戦略会議を開いて攻略目標を決定したり、艦隊移動などは〝戦略的な要素〟を意識したシステムといえるし、ヘクス上で艦隊を戦わせる戦闘は、まさしく戦術級。

考えてみれば光栄の歴史シリーズも



イラスト／盛本康成





盛本画伯の
お笑い玉手箱

今月のお題
提督の決断

八「おいっ熊公、ちょいとばかし悪いが、50文ばかり貸しつくんねェ」
熊「そいつァだめだィ。オレの懐ァ、地平線だィ」
八「なんでェ、その地平線てェのは」
熊「空の終わり、空のケツ、空ッケツだァ」
八「するってェと空のケツだッ、なるほど」
……てェと空のケツだッ
提督の決断！
——「志ん生廓話」より(ウソ)——

同じ様な構成をとっているのだが、問題はその密度である。歴史シリーズの時代とは異なり近代・現代の戦争である太平洋ものは、ゲームに取りこむ要素が多すぎるのだ。一例をあげれば、『信長の野望・戦国群雄伝』で補給の概念がないじゃないか！」という文句・要望が寄せられることはそうはないが、太平洋ものだと補給の要素を怠ると、「どうして艦隊が果てしなく移動を続けられるのか？」と投書が寄せられるのは必至である。

これを称して「密度がちがう」という。歴史シリーズでは許されていたことが、より身近な時代の出来事であるために、あいまいな設定は許されずプレイヤーの要求も各人様々、複雑多岐にわたっているのだ。

太平洋ものの課題とは!?

『提督の決断』では、戦略・戦術の各フェイズに歴史シリーズそのままの見せ場をつくろうとして失敗しているように思われてならない。歴史シリーズの感覚で、あれもこれもと欲張った結果、太平洋戦争ものとしては、どうにも煮えきらない中途半端なものができあがっている感じである。

もともと、光栄のＳＬＧはよくいえば気宇壮大なテーマが大部分。ジンギスカンになって世界征服を志してやろうとか、日本全土、中国全土を統一してやろうとか。このコンセプトが歴史ものである場合は「まるで講談をきくような」一種の快感がある。しかし太平洋戦争を講談にした、という話はあまり聞かない。

このテーマに限っては、「あれもこれも」は許されない(というか、不可能な)感じがする。だから、より思い切ったデフォルメが必要になるのではないだろうか？

戦略的なおもしろさを中心としたＳＬＧをつくるのなら、補給路や拠点、生産力etc.をメインに据えたゲームづくりを進めるべきだろうし、その反対なら戦域を限定した機動部隊同士の決戦や(数は少ないが)艦隊戦に的をしぼるべき——と私は考える。

とにかく枝葉末節はなるべく捨てて、ここぞと思う部分を抽出したようなゲームが望ましい。

とはいえ、もし太平洋ものから広大なマップを切り捨てて、たとえば「ビルマの戦い」といったゲームをつくったとして、果たして売れるだろうか。疑問である。

どこか野心的なメーカーが、これまでにない太平洋ものを出さないだろうか——と思いつつ悲観的になるのを禁じ得ない今日このごろ。

まあ、いずれにせよ開発者にはがんばってもらいたいものである。

＊　＊　＊

というわけで、Ｐ.Ｓ.として最後にひとこと。

私がゲームについてあれこれと理屈をこねるのは、各ソフトハウスにもっと冒険をしてほしいから。日本人の体質といおうか、なんといおうか、ひとつの商品が当たるとそれを改良してどうのこうの……といったアプローチが一般的だが、これでは同種のゲームが増殖するだけ。ひとつのテーマを掘りさげてより精密なものをつくる——といった発想よりも、多少荒削りでもオリジナルなものが欲しい、と思うのは私だけだろうか？

(七星剣)

エンドレスクイズ

人生に疑問を感じませんか？

それにしてもよくも飽きずに続くものである。などと感慨にふけっている場合ではない。先月の「ばとこおのお言葉」には、読者諸君からなんと３通もの激励のおたよりが届けられた。石川県の石津クンは「放っておくと無限の増殖を続けるブドウ球菌のようなこの企画、いったいどんな人たちがつくっているんでしょうか？」だと。答えてしんぜよう。この企画をつくっている者どもはまさしくブドウ球菌である。コンプ編集部の隅の方で、いつでもフハハハハなんて笑っている連中だ。また、神奈川の小宮山クンは「いつまでもこんなことをして人生に疑問を感じませんか？」だって。う〜ん、そうねえ(じつはあんまり感じたことがない)。というわけで、イヌボン（指先が乱れてイヌボインと打ってしまい、ただいま修正したところである）も推薦のこの企画、今月の「○の御言葉」に清く正しい解答を待っているよ！

読者参加──SLG大河小説

信長のへそ 第二回

今月は第1回めの発表ということもあり、優秀作をぬわんと2本も紹介してしまった。エッ!? どうやって続ければよいのかって!? 好きなほうを選べばよいわさ！

その1 みよ吉のピヨピヨ

福島県・信濃川みよ吉

信長の不安は的中し、本能寺の変によって命を落とした。終わり。

ばっきゃろー、なんで第二話の最初で主人公が死ぬんだよー、などという方がおられるでしょう。しかし、人間いつかは死ぬものです。

そんなことを気にしていてはりっぱな大人になれない。死んだ人間のことは早く忘れて、もっと楽しいことに目を向けましょうー。

というわけで、信長に代わり、この第二話の筆者である信濃川みよ吉がこの小説の主人公となります。よろしく。

まあ、自分が主人公ですから、いわゆる私小説ということになるでしょうね。ついにワタクシも文学を手がけることになったわけですね。感動です。

ところで、ワタクシは信長ほど有名ではありませんから、生いたちを説明するところから小説を始めます。

ワタクシは、帝国暦0６３・１１００、スピンワード・マーチ宙域の惑星アラミスで生まれました。当時四歳でした。その後、地図を製作中の間宮林蔵に発見され、日本に輸入されました。日本で、生涯の友となる文蔵と出会いました。彼がくれた筋肉マン消しゴムは、ワタクシにすさまじいカルチャーショックを与えました。

このカルチャーショックがいかなるものであったかは、第三話以降で書かれるでしょうから、ここで書きません。

本当はめんどうなだけなんですけど。

さて、文蔵とワタクシは、新天地を求めてゴムボートで太平洋に乗りだしました。そうして流れついたのが、かのロードス島でした。あ、ロードス島じゃ、いまのところSLGとはあまり関係がないか。それじゃ、流れついたのは、三国時代の中国です。さっきロードス島と書いたのは、ちょっとした冗談ですよ。忘れなさい。

さて、中国大陸では、武将たちがつぎつぎと寝返っていくさまにア然としながらも、両親が生まれたりして、けっこう幸福でした。しかし、その幸福も、忘れもしないあの日に、一瞬にして崩れさった。

あの日、ワタクシは、手に入れたばかりの大戦略Ⅲを「ちっ、Ⅱのほうがおもしろかったな（おっと）」などとぼやきながらプレイしていた。ここまでは平凡だったのだ。

ワタクシの人生を一転させたのは、そのすぐあと、ノックもせずに部屋に入ってきた見知らぬ老人だった。ワタクシが、彼のずうずうしさにただア然としていると、彼がおもむろに口を開いた。

「お前は、秋葉原の転生なのぢゃ」

うわー、なんだそりゃー。というわけで、老人の言葉は真実なのか、とか、老人の正体はだれなのか、といった謎を残しつつ、第二話は終わるのであった。

その2 美少年登場

宮城県・フィン

安土の城に陽光の一筋が飛びこんできたとき、ひとりの少年の目が開いた。天下にふたつとなしといわれる美しい黒い瞳は、一瞬の動揺を見せ、すぐにもとの湖の水面のように静かになった。

彼もまた、夢を見たのだった。安土城が朝日の中で輝く、いや燃えさかるさまを、それに二重写しになったどこか見覚えのある異国の都市を。

少年は起きあがり、身じたくを整えはじめる。身につけるものは、青を基調とし、一目で上等のものとわかる小姓の衣装。その青色がはだの白さと合わさり、彼にまるで天界の住人のような趣を与えている。

少年の秀麗な顔には、夢の跡などかけらも見られなかった。

ただ、いつもよりごくわずかに動作の遅いことが、彼が何かを考えているしるしを示していた。

城や都市？ 町だったかな、が燃えるのはたいしたことではない。人がつくったものである以上はな。しかしそれをじっと見つめている私が空中になんの抵抗もなく、浮かび、穏やかといってもよい表情と気持ちでいる。穏やかに、もう、ここ数年のあいだ心安まることがないこの私が。

「くくっ」少年の口から少しさびた、彼に決してそぐわないように見え、そのじつ、おかしさを感じさせない、笑いがもれた。それは、彼の美しさが清だけではないことの証明でもあった。

いつしか少年の動作は止まり、部屋を静粛が支配していた。この静けさを一瞬にして打ち砕いたのは、張りのある一声だった。

「蘭丸」

そう、この美しい少年の名は、森蘭丸。信長の筆頭小姓である。

原稿大募集！

読者の小説をつぎつぎと書きつなぎ、巨大な大河小説にしてしまおうという、野心的な企画であったが、いきなり分裂してしまった。ま、いいや。今回の小説（どちらでもOK）の続きを400字詰原稿用紙で2〜3枚にまとめて、SLG宝船リレー小説係まで送って！ 原稿の頭に「その1」あるいは「その2」の続きと書いてね。締切2月24日厳守。

SLG TOP10 最終回!?

1	三國志Ⅱ	光栄
2	キャンペーン版大戦略	システムソフト
3	銀河英雄伝説パワーアップキット	ボーステック
4	斬	ウルフ・チーム
5	信長の野望・戦国群雄伝	光栄
6	天下統一	システムソフト
7	DUEL	呉ソフトウェア工房
8	提督の決断	光栄
9	太平洋の嵐 DX	G・A・M
10	バランス・オブ・パワー	アスキー

さて、と。SLG TOP10も今月で最終回。この秋葉原がきっちり締めてやるわさ。そりにしても皆さん、よくぞこれだけ遊んでいるなあというのがボクの結論じゃ。だいたい孔子もいってることだけんど、SLGをプレイするヤツに悪い人はいないっていうのは真実じや。マルチ・プレイで友だちを騙したり裏切ったりして、成長・領域拡大をはかる。こんな風に人間成長していくものじゃ。というわけで、おたより。まんず千葉県の岩代クンは、オオッ！ と。噂の『地球防衛軍Ⅱ』に1票だと。「でもどうすれば最強の戦闘機ができるのでしょうか？」といささか弱気じゃ。ボクもこのゲームかじってみたけど、針鼠のように武装して、敵を追跡する猟犬型の戦闘機なんてよいぞ。通信機を積んでいつでも呼び戻せるようにしておけば、迎撃戦闘にはピッタリ。でもそのあとはボクもようわからん。やはり多かったのは『三國志Ⅱ』に投票してくれた諸君。中でも静岡県の川島クンは「内政より計略や外交に重点を置いている分、前作より派手でしかもプレイ



SLG用語事典

今月は最終回である。うれしい。ようやく秋葉原の呪いから逃げられる。エッ、そんな遠慮せずにもう少しやれ、だって!? う～む！

わ

【ワーテルロー】

1815年、失われた覇権を取り戻すべくナポレオンは単身流刑先のエルバ島を脱出。各地に兵を募り、パリへ進軍した。いっぽうイギリスのウェリントン、プロイセンのブリュッヘル将軍を首班とする連合軍はナポレオン決起の報を聞くや急遽軍団を編成、ここに歴史上ワーテルローの戦いとして知られる一大決戦が戦われたのであった——。

などと、ついつい夢中になって筆(キー)がすべるほど、私はワーテルローには思い入れが深い。どうも最近はボード版ＳＬＧの話が中心になって恐縮だが、今回もまたボード版の話である。世に(!?)アバロンヒル600番台といわれるこの古典的ＳＬＧを買ったのは私が高校２年の時である。パッケージのナポレオンの馬上豊かなイラストがいかめしく、友人が「D-DAY」とか「スターリングラード」を購入する中で、私は断固このゲームを手に入れたのであった。ユニットはごく普通の厚紙製カウンターであったが、ひとつだけ「オオッ！」と私の好事家精神を満足させるものがあった。ナポレオンユニットやウェリントンユニットはさておき軍団・師団ユニットには各指揮官の名前が入っていたのである。駒に固有名詞がある——これはそれまで将棋やチェスを見慣れていた私には驚きだった。しかも「編成表」が添付され、軍団長誰々には誰誰の師団といったように、ゲームの中でしっかり戦史をしていたのである。とくに連合軍の場合、ターンごとに到着する増援軍はおおかたこの編成表に基づいていた。当時はユニット・カウンターなぞなかったので、軍団ごとにマッチ箱を用意して、ゲーム運びを迅速にするよう工夫したものである。さて、肝心のシステムについてはボード版ＳＬＧのもっとも初期のシステムが取り入れられていた。まずマスト・アタック。これは駒が敵と隣接した(敵の支配域に入る)場合、必ず戦闘が発生するというもので、おかげで友人とのプレイはいつも死屍累々たる有様。また、戦闘結果表も極めてシンプルなもので、結果は、攻撃側全滅・守備側全滅・攻撃側後退・守備側後退・引き分けの５種類であった。たとえば２対１の比率で攻撃をしてもサイコロで６の目が出たら最後、全滅してしまうというすさまじさ。ユニットをスタックすることが許されていたので、まかり間違えばまるまる１個師団が一瞬のうちに消滅する。まあ、潔いシステムなのであった。

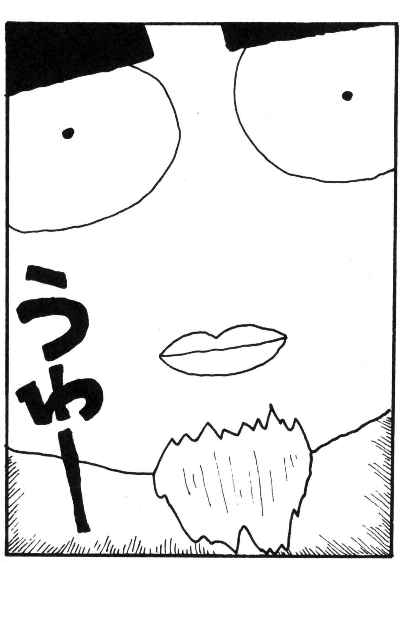
つわものどもが夢のあと、というかこれからボード版をプレイしようという人には最適の入門編なのである。

【和魂洋才】

明治期に盛んにいわれた造語である。日本人の(世界に冠たる)大和魂と西洋の科学をもって近代化を進めようという、いまから考えれば虫のよい考え方である。その名残りは現代の“電子餅つき器”なぞに辛うじて(!?)見られる。まあ、明治期の日本人は西洋の科学・技術にコンプレックスをもっていたので、自らを励ますために「その代わり我々には大和魂がある！」なんていっていなければやっていけなかったに相違ない。ここいら辺の話は司馬遼太郎なんかの小説にけっこうわかりやすく書いてある。中でも「坂の上の雲」は日露戦争をあつかった作品で、高校生以上の諸君にはおもしろく読めるのではないだろうか。



アブル」という。まあ、確かにこのゲーム……ウップ。ご、ごめん。う～、しばらくは話したくないのじゃ。ゲーム酔いっていうのはあるものだわさ。そりにしても、四谷の謀略倒れ(!?)とはよくいったものだわさ。続いては、『キャンペーン版大戦略II』。98版ＳＬＧ全盛の中で、88プレイヤーを決して見捨てないシステムソフトはエライのじゃ。最近『大戦略』には御無沙汰しているので、こりから腰をすえてプレイしなきゃいけないんだわさ。というわけで、長い間いろいろとありがとう、なのじゃ。キミたちは勉強して立派なプレイヤーになるのじゃ。秋葉原勲章がキミを待つ！



SLG宝船では、体験記、失敗談、必勝技、イラストなど、シミュレーションゲームに関するものなら、どんな投稿でも大歓迎。連載に関するご意見、ご要望、エンドレスクイズ、リレー小説も待ってます。

おたよりのあて先：〒102東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル コンプティーク編集部「SLG宝船」係

READERS' SLG通信

疲れた。眠い。疲れた、と果てしなく繰り返して仕事が終わらないものだろうか、真剣に考える今日このごろなのである！　しずこころなく花の散るらん。

フッフッフ、カステラ一番秋葉原じゃ。今月は全体的にやや低調だったけんど、相変わらず美濃守はしぶとい。まあ、戦国時代でいえば最上義光、三国志でいえば張遼くらいの実力はあるのじゃ。彼の投稿はディスクがメイン。

今月はぬわんと「水滸伝裏ワールド」なるエディタキットを送ってくれた。メニュー方式で階層化された“それらしい”もので、無頼漢の顔データ書き換えができるところがミソ。前にもいったけんど、こういう遊び方っていうのもなかなかお洒落（しゃれ）。彼はこのほかにも、いろいろおもしろいおたよりを送ってくれるので、今月は……え～い、特別に彼の大図解「弓はこ～やって使う！」なる代物を載せてしまおう。

そりでは、と。不調の月には決まって用意される「亡命エンドレスクイズ」の始まりなのじゃ。ぬ、ぬわんと、スミにいた担当者がいつの間にか後ろにささっと回りこんでいるう。同じ宝船の執筆陣ながら、気味の悪い人たちなのじゃのう。ん、なになに、東京都の渋沢クンは……ちがうって。ばとこおはイボンヌじゃないって！　でもP.S.として「ぼくはイボンヌさんの大ファンです。ぜひ宝船に出演させてください」とのこと。フッフッフ、キミは運がいい。右下を要参照じゃ。ボクも彼女の福袋は欠かさず見ている。しかも彼女がサーカスで火吹き女をやっていたころを知っているのじゃ（ウソ）。あとはチラホラと当たりハガキが目立ってきたぞい。



小島美濃守、喜べ、イラストも紹介するゾ

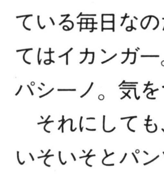


今月の突然のお客様

イヌボンが来た！

おジャマします～。ワタシが福袋の女帝イヌボン木村である。ほんとはイボンヌなのだが、愚かなる読者がハガキに「イヌボン木村」と書いてきたため、みんなに「やーい、イヌボン」と呼ばれてイヂメられている毎日なのだ。キミたち、人の名前をまちがえてはイカンガー。名前は、その人の顔なのでアル・パシーノ。気をつけなサイモン＆ガーファンクル。

それにしても、この宝船にご招待を受けるとは。いそいそとパンツをはきかえて参上した木村だが、さっきからお茶も出さないのである。しかも、このコーナーのボロっちさときたら、スタッフの悪意をそこはかとなく感じさせるものがある。秋葉原よ よくもイヌボンをハメたな。



次回は福袋で対決ぢゃ！！


OTAKU CLUB
●御厨さと美
●ウイル・ライト
●矢野　徹
●菊川涼音
●先江　進
●福田正和
Illustration:
Hiraku Shinno
OVER THE RAINBOW

世紀末漫画考

文 御厨さと美
（みくりやさとみ／㈱クイリー代表取締役社長）

1989年

天皇崩御とともに、著名なひとびとの相次ぐ訃報がいやがうえにも、時代の移り変わりを意識させた年だった。

申し訳ないが、平成２年の歳の始めにあたって、めでたくも暗い話を書くことになる。

僕は元漫画家だ。本来辞令も退職届けもいらない職業だから、元というのはあくまでも便宜的な言葉なんだけど。漫画家という呼称は税金の申告の際にもその区別がない、いいかげんなものなのだ。時に若い人が問う、「私、漫画家になれるでしょうか」と。だれかが漫画家にしてくれるものではなく、自らなるものなんだけど、天命のありやなしや、そんなこと余人に答えられるものではない。漫画家の素質なるものは特別のものではない。

その理由は、漫画ほど個人の恣意に拠るマスメディアは他にないからだ。現代的なたいていの表現媒体が複数の人間関係で製作されることを前提にしている。漫画家の仕事は非常にシンプルで、編集者や時に印刷関係者との折り合いに軋轢が生じる程度。仮に音楽バンドのメンバーの関係をたとえにあげれば、漫画のアシスタントの責任の所在など比ぶべきもない。他分野の産業にこれほど関わらないですむ情報産業はない。経済成長や先進技術やらからも孤立しているのだが、一方、読者の方は高度化社会の奇妙な捩れにぎりぎり適合し、生存権を確保するための素質というものをとても高いレベルで要求されている。つまりは、読者が漫画家に求めているのは才能ではなく、もしかしたらプリミティブに生存する人種を眺めての「ああやって生きていければ、いいよなあ」という、慨嘆の情なのかもしれない。歌なぞで評価しないアイドルタレントと同様……と、そう思う。もちろん、漫画は先に述べたように世間と関わりあわない人種が描くために、そうそうはファッショナブルなものではないから、世間がこの価値を評価するにどうも鬱屈を余儀なくされるものではある。

どうもその鬱屈が露呈してきたなというのが、昭和の終わりの年であった。漫画がベースになった大きな流行現象がこの年にはまったくなかったのである。

1990年

ペレストロイカやワルシャワ機構崩壊や、ＥＣ統合、日米構造協議などが象徴する、雪崩のような変革現象とともに世紀末に向かって、これから漫画はどうなるのか。結局は漫画も変革を求められていくにはちがいない。経済原則の前には、マスメディアはつねに屈服するものだからだ。

大人にも読める漫画として、漫画の英訳化が始まったり、原始的だがデータベース漫画の増加など、さみしいが、それなりに変革の兆しを見ることもできる。読者が漫画家に幼児退行化を求めるなかで、何とかファッション・メーカーであろうとする作家も若い人には増えている。

しかし、他の産業とのデータ交換のない、あるいはデータ変換のできない産業は、もはやなりたたなくなっている。早い話、漫画の息の根を止めるのはとても簡単。紙ごみ処理問題、木材資源保護条約批准に基づく、木材チップ輸出入制限、紙単価の上昇。しかもこれらは1990年の国際政治上の主要テーマだ。南北問題のなかでは、日本の漫画の在り方は、先進国の奢りの代表例として「割り箸問題」より深刻だ、と僕は思うのだ。

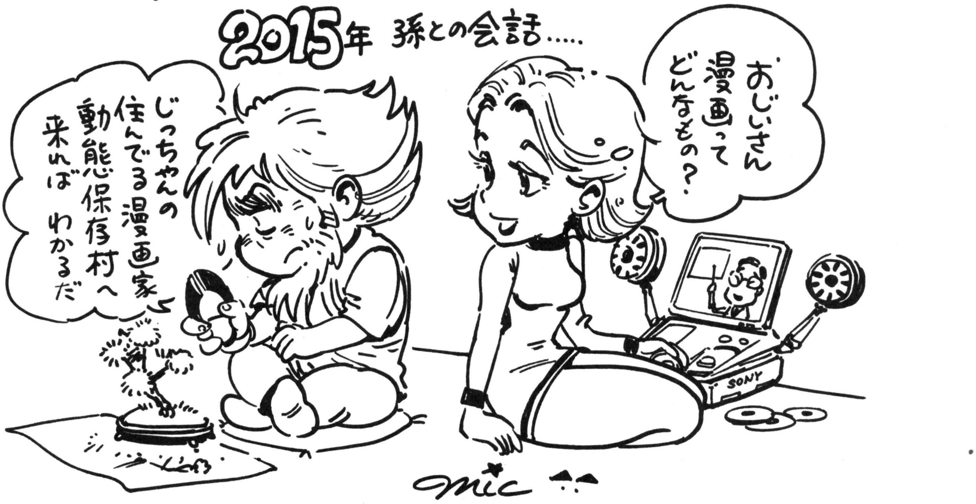
悲観論だという非難には甘んじるが、漫画なんか死んじまえ、という主張ではない。マスメディアの原点、「商品価値」に真摯であれという警句である。

トウキョウ・ベイ・エリアや芝浦あたりの栄枯盛衰にも、ネオ・トキオやオイコットにも、漫画作家たちは本来主役であるべきだというわけね。社会のペットに甘んじて、憐愍や同情を乞いながら生かされるという作家の立場なら、漫画世界はきっとろくでもないものになっていくだろうといいたいのだ。作家の毅然たる本質は失われるべ

わたしの近況

元気です。若い女性にもてててます。景気もなかなか。遊びも豪勢。シェラトングランデ・トウキョウ・ベイが住居です。いやはやなんとも……って、一度言ってみたい！　私ゃ、社長だ！

Illustration: Satomi Mikuriya



きではない。

漫画の表現力は、メディアの変革などものともしないと、僕は思う。だからといってどの作家も不安なしに暮らせはしない、1990年代はそういう時代への階段になるだろうと、僕は予言する。

2005年

ＳＦする。サイエンスだから非現実の話ではない。NTTは、この年に光ファイバーによる家庭向け情報回線サービスを開始するという。いまはれっきとした民間企業のプロジェクトだから、そのとおりの期日に開始できるかはわからないが。なにしろ難しい。

光ファイバー情報回線とは何かというと、端的にいえば、オンライン情報とオフライン情報の結合が家庭レベルで行なわれるということだ。NTTのビジネスだから、新型の電話かというとそれはちょいとかんちがい。

オンライン情報といえば、これはデジタル化が条件だ。放送とちがうのは双方向性(英語ではインタラクティブ＝対話性という）の確立がマスメディアで可能となること。新しい概念の表現媒体の出現をいうのもいい。

漫画はオフライン・エンタテインメントの典型だ。ところがデジタル化が可能になると、それはオンラインサービスで漫画が家庭に届けられます、という意味だけではなしに、デジタルであるがゆえに新しい表現力を持つことができるということだ。シーケンシャルに創作することにあまりに慣れた作家には、どういうことか想像がつかないかもしれない。

時には、デジタル化などというと、「私は人間性への回帰を期して漫画を描いていますから、生き方も思想もちがいます」と、のっけに会話を絶たれることがある。そうした時、僕は漫画家の「手」の話をしているわけではなくて、マスメディアの構造変化について話しているので、左右のディメンションが合っていない、これじゃ。

漫画っていうのは描いている現場がハンドクラフトに近い世界であっても、店頭では商品であり、売れれば勝ちの大量出版文化だ。作家はそういう原則や基礎の上で、人間的に思想するのであって、デジタル化を新型の宗教のように恐れる必要はないはずなのね。写植機や製版、輪転機がいかばかりコンピュータにコントロールされているか、想像してみるといい。

さて、2005年の漫画はどうなるか、僕は現在、そういったマルチ・メディア分野の開発仕事をしているので、おぼろげなイメージがあるけれど、こういった漫画が出現するんじゃないかと想像することを、コミックマニア諸兄にも勧めたい。あるいは作家諸兄にもね。

コンプティーク誌の読者である君には、その時代の新しい漫画を想像するのに、現在のパソコンの能力やその操作方法のために、かえってイメージを限られてしまうことをあえて注意しておきたい。2005年のデジタルメディアのレベルははたしてどうなっているか、それも想像して、にやにやと楽しんで欲しいものだ。

2010年

僕はこうも思う。そのころは貴重な紙資源を消費することが許される、選ばれた漫画家たちだけが、そしてそれを買うことができる資力のある読者たちのために、いまあるものと変わらない漫画雑誌がやはり出版されていることだろう。逆に人に隠れて読む、トイレットペーパーと変わらない劣悪な再生紙を使った漫画雑誌がはびこるかも知れない。それはそれで漫画の質の向上を余儀なくされ、一方で反社会的文化として機能するものになるとか、やはりあるべき姿に戻ることになるだろう。

どちらにしても、その形態の漫画が社会に与える力はなくなっていて、進化した別のものがコミックとして認知されていることになるだろう。どうかな。

角川書店の皆さん、その時代も生き残りましょうねえ。そのころ？　僕ァ、もう爺いだがな。昔は、ハア、良かった……などと愚痴をいっとるに決まってる。

LIVE FROM USA
ACT・2 人類、ゲーム、そしてサバイバル

文 ウィル・ライト　訳 多摩　豊

人間はなぜゲームをプレイするのだろうか？　そして、動物はなぜゲームをプレイするのだろうか？　どうも、これは〝学習〟ということのひとつの形態であるらしい。

進化という観点から見た場合、ある種の動物（とくに哺乳類）にとって遊ぶということは、あまり危険をおかさないで若い年齢のうちに生き残るための技術を磨く手段のようである。そうすることによって、その動物の種族全体の生存率を高めているのである。ある程度の年齢の人間のためのゲームの多く、たとえば戦略的思考を養うためのもの（チェスや碁）や、狩猟の技術を磨くためのもの（スポーツ）なども、この同じ目的のためにつくられている。

とはいえ、最近のゲーム（それもとくに電気的な類のもの）は、徐々に現実から遠ざかって行く傾向にある。ゲームは現実逃避、単なる娯楽と受けとめられているのである。プレイヤーは、動くものはなんでも破壊せよと命じられた上で、まったくの異世界にほうりこまれる。彼らはゲームデザイナーがつくり出した状況、目的、構造に順応しなければならないのである。

けれど、ちょっとここで考えてみて欲しい。順応しなければならないというのはとても大事なことなのである。人類が進化の過程の中で発展させてきた特徴のなかで、他の動物よりも勝っている大きなポイントのひとつは、新しい状況や環境に対する驚異的に素早い順応力である。この特徴は、われわれの高い知能と、成熟するまでに長い期間がかかるということ（たとえば、言語や風習などを学ぶのに時間がかかるということ）によってもたらされている。

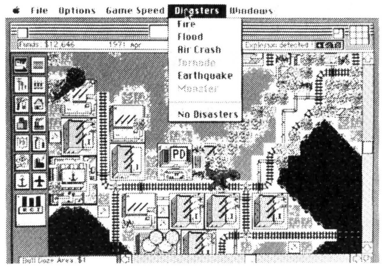
だから、たとえば異星人をやっつけている最中であっても、われわれは新しい状況と新しい環境に自らを順応させる方法を学習しているのである。とはいえ、こういったシューティング・ゲームは非常に限定された状況や環境しか提供してくれないから、学習できることもその限界の範囲の中に収まってしまう。たぶん、こういったゲームから学べるのは、動くものに対する集中力の高め方ぐらいのものだろう（とはいえ、これは高速道路ではずいぶん役に立つ）。

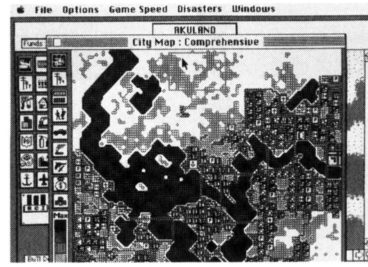
ロールプレイング・ゲームの場合、学べることの可能性はもう少し多くなる。たとえば、成長するというのがどういうことかを考え方として学ぶことができるだろうし、集団を管理・運営する方法や異文化に同化する方法なども学習できるかもしれない。

シミュレーションゲームは、教育用のツールとしてこれらのゲームよりもさらに多くの可能性を持っている。こういったゲームでは、現実的なものから幻想的なものまで、プレイヤーにいかなる環境でも提示することができる。そしてその環境も、かなり精密に表現することから抽象的に表現することまで、いかなるレベルでも可能である。プレイヤーは自らの目標に向けてその環境をコントロールすることを試み、そうすることによって、シミュレートされた題材がどのような仕組みになっているかに関する〝感覚的な〟知識を得ることができる。それは、われわれが子どものころにボールを投げたりはずませたりして、物理学のいちばん基本になる部分を理解するのとまったく同じである。シミュレーションの持つ本当の価値とは、われわれ人間が通常では決して見ることができない視点や時間的スケールから、ある状況を再現できるということである。われわれは、自分自身の視点を細胞の中に忍び込ませ、DNAがどのように複製されるかを再現してみることができる。また、星が生まれてから崩壊するまでの一生をシミュレートすることもできる。そしてそうすることによって、本で読んだり講義を聞いたりすることでは得られない、その題材に関する高いレベルの理解と認識を得ることができる。

いまや人類の生存にとって最大の脅威は人類そのものという時代である。われわれが他のひとびとや国家、そし

てわれわれ自身の環境と折り合いをつけていけるかどうかは、まさに〝知能〟というものが進化にとって有益なものかそうでないのかを判断する決め手である。おそらく、未来のゲームは驚異的な新しい方法でわれわれを楽しませてくれることになるだろうが、それは同時に、人類の生存のために必要な世界的規模での視野を与えてくれる助けになることであろう。





ウイル・ライトについて

ウイル・ライトは、1989年のコンピュータ・ゲーム界最大の話題作といえる、『SimCity』のデザイナーである。

1983年にフリーランスのデザイナーとしてブロダー・ボンド社の仕事を始め、その年に『Raid on Bungeling Bay』をデザイン。1985年から『SimCity』のデザインに着手し、1988年に自分たちの会社MAXIS Softwareを設立。同年、『SimCity』を発表する。現在29歳。

ライトは最初ロボット工学を学んでいた。しかし、ロボットについて学んでいるうちに、重要なのはロボットのハードウェアの部分ではなく、それを動かしているソフトウェアであると思うようになる。こうして彼はコンピュータに興味をおぼえ始めたわけである。もっとも、当時のパソコン（アップルII）では、性能的にロボットのソフトウェアをつくることはかなり難しく、ライトももっぱらゲームを遊ぶことになる。そして、自分でゲームをつくるために、プログラムを独学で学び始める。

先のエッセイにもあるとおり、ライトはゲームというのはなんらかの〝教育的価値〟を持つべきではないだろうかと考えている。もちろん、教育といってもいわゆる学校教育を指すのではなく、〝それを遊ぶことによってプレイヤーがなんらかの知識を得られるようなもの〟を目指しているのである。

『SimCity』は最初は純粋な都市計画のシミュレーションとしてデザインされ始めた。ライトはこのソフトをつくるために膨大な量の資料を集め、自ら都市工学に関して学習した。そしてその結果として、〝都市がどういった仕組みで動いているのか〟に関する自分の意見をプレイヤーに示したわけである。

ライトは奥さんと娘さんひとりと共に、現在サンフランシスコ郊外のバークレイに住んでいる。すでに『SimCity』のつぎのソフトをデザイン中であり、そのうちのひとつは『SimCity』をよりスケールアップして惑星全体の環境をシミュレートするソフトになる予定だそうである。



Illustration:Teruko Watanabe

文 矢野 徹(やのてつ/作家・翻訳家)

狂乱酒場 第17夜 ビーナス・ナイト

新しくなるシノプシス・ボード・志乃への投稿

今年の初めから、小説やゲームなどの粗筋・シノプシスの投稿場所、コンプティーク・ネットの「矢野徹の狂乱酒場」・料亭志乃が使いやすくなっているはずです。

これまでに皆様方に送っていただいた作品の中でいいものは、つぎつぎにＵＰするつもりです。

シノプシスをディスクで送ってくださる方が増えてきましたが、コンピュータもしくはワープロで書かれている原稿が、はたしてMS-DOSのテキストファイルなのかどうかわからない方に、お願いがあります。

どんな機械でどんなワープロ・ソフトを使ってシノプシスを書かれたのかを、手紙に書き添えておいてください。

ワープロで書かれたものでも、変換できるものはMS-DOSに変換して読みますから。

カタカナだけで書かれたような文章はお断わりします。

商品にしようというものは、最初から商品の体裁を整えていなくてはいけないものだからです。

グローバルな考え方

地球全体として考えると、去年はいいことがいっぱいありました。

先帝がお亡くなりになったというのに、政府が年賀葉書を発行すると決めたこと以外はです。喪に服するという習慣を、国民に捨てさせるつもりなのでしょうか？　倫理的習慣などというものはなくなっていいと、政府は考えているのでしょうか？　親が亡くなったときは少なくとも一年間は、「いませるごとくにまつる」というのが、東洋道徳のひとつだったはずですが。

さて、東欧諸国に民主化の嵐が吹き荒れる中、ソ連の中核・ロシア共和国の西側を守る第二次防壁の共和国にも、北のほうから民主化の要求が起こり始めました。西側の二重の壁だったところが、ふにゃふにゃの壁になりつつあります。

ポーランド、チェコ、ハンガリーに住んでいるひとびとが少し自由になる。嬉しいことではありませんか。何十年も前から、地続きの外国へ遊びに出ることを夢見たひとびとにとって、この上ないクリスマスになったことでしょう。

この世の中、決まってしまって永久に続く不変なものなど、何ひとつないんだなあと、東欧諸国のひとびとは痛感していますよ。

ラトビア、リトアニアあたりでも共産党独裁をなくそうとしているのはいいが、いまの動きは速すぎて危険ではないかと、はらはらします。でもロシア共和国自体、共産党独裁は近いうちになくなるような動きになってきました。

ゴルバチョフの命が危なくならないように祈るほかありません。

去年12月2日の夜

その日の夕方、雨戸を閉めかけた女房が大変な興奮ぶりで、ぼくを呼びました。

「見て見て、お月さまがきれい！」

自分の部屋の窓を開ければいいことなのに、わざわざとなりの部屋へ見に行くと、ほんとにぼくも生れて初めて見るきれいな月と金星でした。

「どこかの国の国旗みたいねぇ」

と、女房がいいました。

月の下左端の上に（先端から少し右に入り、少し上に離れて）金星がじつに明るく輝き、本当にどこかの国旗みたいに見えました。あまりの美しさに感激しました。

月の金星食は、今世紀最後の現象だそうです。

その夜、高千穂遙さんはネットに、つぎのように書き込んでおられました。

「公衆電話の前を通ると、母親が子どもに電話しているのでしょう。『早く月を見なさい』と言っている声が聞こえてきました」と。

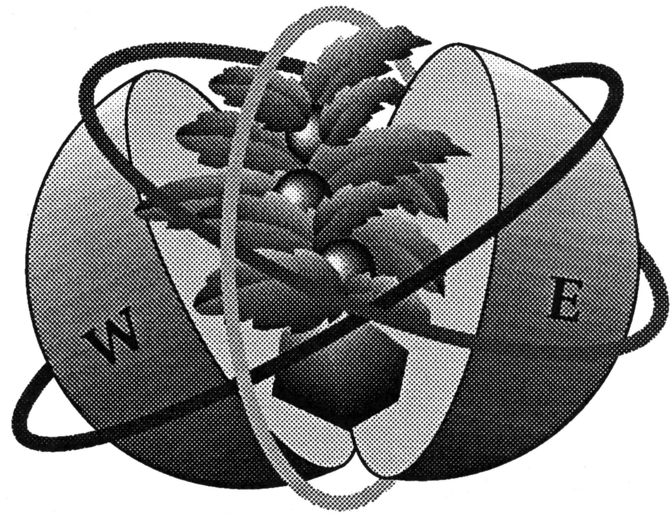
電波暗室

これも、コンプティーク・ネットへの興味深い書き込みです。

ぼくの近況

本業は翻訳だが、コンピュータとそのソフトに夢中になってしまった。まあ、これらは文房具に過ぎないからいいと思っていたが、どうも近ごろではミイラ取りがミイラになってしまった心境だ。

Illustration : Hiroshi Watanabe



パソコンからどれぐらい電波が洩れているのかの測定についてです。

「プラスチックケースのパソコンは電波漏れが激しくて、苦労しています。電波漏れは単なるノイズで、何の役にも立ちませんが、アメリカでは、コンピュータから漏れる電波を、建物の外から受信して解析し、それで情報を盗むということがあるみたいで、その対策技術も研究されているようです」

というのだが、まるで冒険スパイ小説の世界ですねえ。

コンピュータ・ネットに侵入しなくても、どこかの学者の家の外にいれば、電波漏れで通信内容が探知できるというのですから。

家の前に知らない人の車がとまっていると、気をつけなければいけない時代が、ついそこまで来ているのかなあ？

使われているソフトにハード

あるネットで通信の調査をされた結果を見ると、使われている通信ソフトはマイトークとＣＣＴ98が断然多いようです。

びっくりしたのは、使われている機械のほうで、ＰＣ98のうち、もっとも多いのがＲＸ21とＲＡ2および21でした。

唖然としました。ぼくの使っているＶＭなんぞ、昔の機械なんですねえ。新しい機械が欲しくなりました。

それに刺激を受けて、皆さんがどんな通信ソフトを使っておられるのか調べてみると、ＰＤＳのソフトもずいぶんたくさんあることを知りました。

ぼくは2400ボーが使え、オートログインができるソフトのうちで、もっとも簡単なものを探しています。推薦されるようなものがあれば、教えてください。

画面の白バック

こんな書き込みがコンプティーク・ネットの『矢野徹の狂乱酒場』にありました。

「矢野さんの記事を読んで、さっそく、VJE-PENの画面を白バックに設定しました。画面への映り込みが少なくなって快適です。あの記事を読むまでは、カラー設定は単に自分の好みの色にするだけで、実用的な面があるとは思っていなかったので、初期設定のまま使っていました」

と、いうものでした。

ぼくが使っているエディターのＶＺや章子の書斎は、黒白青それぞれの反転と画面色・画面文字色が変えられます。じつに便利です。

家庭で使うコンピュータって、日光が直接あたることがあり、見えるのは自分の顔だけということがあるから、画面色を変えられるのは便利な機能です。そんなときは、白黒が反転していると読めるものです。

政治改革にかかる時間

ソ連では70年かかって、二度目の大改革がおこなわれつつあり、全世界の人が固唾を飲む気持ちで、注意しています。ソ連国内の人はもっと真剣な気持ちでしょう。

日本ではここ100年近くかかって、他力で大改革がおこなわれました。それから40年かかって、二度目の改革がおこなわれようとしています。

いや、改革できるにはまだまだです。あと何十年もかかるでしょう。

明治維新は少なくとも自力でやりましたが、昭和20年以後のは他力だからだめです。自民党が政権を取りつづけたら、クーデター以外、政治改革はできないのではないでしょうか。

とはいっても、ほかの政党に立派な政治ができるのかどうかは疑問です。

その答えが、この原稿が活字になるころには、決まっているのかもしれませんが。

去年はひどい犯罪が起こりました

人間を生物のひとつとして考えるとき、生物としての種を長持ちさせたいときは、より優良な種の保存を考えなければいけないはずです。優良な種が何かは、議論が分かれるとしてもです。

地球の汚染と人口の爆発が問題となっている現在、種としての人類のことをもっと考えなければいけない段階でしょう。

現在、自分の親類縁者の中に「精神薄弱者・異常者や問題児・犯罪者がいない、完全にゼロだ」といえる家庭は、それこそゼロに近いだろうと思います。

そのパーセンテージをどうやって減らしたらいいのかを、為政者は口にしません。われわれもなるべく口にしないようにしています。それでいいのでしょうか？

地球があと100年ぐらいで死に絶えてしまってもいいのなら、それでもいいのでしょうが。ネットに参加している方の中には、あと40年ほどで地球は滅びるといっている人もいます。ああこわ。

妄想自然科学入門

ATC・23 浮沈国家高千穂

文 菊川涼音
（きくかわすずね／オタッカー）

戦艦大和

『提督の決断』をプレイして以来、眠っていた帝国海軍マニアの血が目覚めてしまった。帝国海軍と言えば戦艦。戦艦と言えば大和と武蔵である。戦艦大和は日本がつくった史上最大最強の美麗なる戦艦である。満載排水量およそ7万トン。1941年に竣工し、1945年米軍艦載機の手によって沈められ、2199年に宇宙戦艦ヤマトとして復活し、イスカンダルからコスモクリーナーを持ちかえった艦である（ねたが古いな……）。

戦艦としては世界最強のこの艦も、航空機の大編隊による波状攻撃には勝てず、むなしく海の藻屑と消え去ってしまった。これ以降戦艦は戦いの表舞台から引退し、現在は博物艦やら記念艦としてひっそりと生きている。ニュージャージーのようなのは例外であるが、こいつはちっとも役に立っていない。また、マスコミではソ連のキーロフを戦艦などと呼んでいるが、私は許さない。ミサイルばかり積んで最大口径の大砲が100ミリなんて、そんなものは戦艦じゃない。

巨大戦艦復活論

現在、巨大戦艦はまったくの役立たずなのであろうか。いや、そんなことはない。巨大戦艦は過去現在未来をとおして、やはり最強の軍艦なのである。では、現実の戦艦がなぜ無敵でなかったのだろう。それは、いままでの巨大戦艦があまりにも〝小さすぎた〟ことに原因がある。世界最大の大和ですらたったの7万トン。あのにっくき原子力空母ニミッツが9万トンである。計画だけに終ったドイツの〝H-44〟が50センチ砲搭載で13万トンだが、これも小さい。日本では明治時代に金田秀太郎中佐という人が、40センチ砲100門排水量50万トンという途方もない大戦艦を考えているが、私はそれでもまだ小さいと思う。そこで私が考えた新戦艦だが、仮称800号艦としよう。799までは帝国海軍のまる五計画（○の中



Illustration: Hiroshi Fuji

わたしの近況

戦前の少年小説に「新戦艦高千穂」というのがあったそうです。今回のタイトルはそれにちなんでみました。古い小説なので、もちろん読んだことはないのですが。

に五と書くのだが、ＰＣ98にはそんな記号はない）で使われた番号なので、それにちなんでみたのだ。

2500万トン戦艦

◯仮称800号艦（正式名　高千穂）
満載排水量2500万トン
全長　2,100メートル
全幅　270メートル
主砲　330センチ３連装３基
（射程290キロ
砲弾の重量550トン）
機関出力　１億2000万馬力
発電量　990万キロワット
速力　40ノット
装甲　水線16,000ミリ（傾斜20度）、
甲板10,000ミリ、
砲塔前楯28,000ミリ、
砲塔天蓋13,000ミリ、
乗員　80万人

これが私の考えた巨大戦艦である。ここまで巨大になれば、考えられるすべての脅威に対して無敵となる。まず戦艦がもっとも苦手とする航空機による攻撃だが、いままでの戦艦はヴァイタルパートと呼ばれる主要部のみに装甲があり、その他はぺらぺらの鉄板であった。薄いところは、戦闘機の12.7ミリ機銃がプスプスと貫通するのだ。だが、2500万トン戦艦の艦体はもっとも薄い部分でも400ミリの装甲がある。砲塔は衛星軌道からの自由落下物に耐えられるし、装甲板自体もレーザー兵器や化学反応弾に備えて、セラミックと改良ＶＨ鋼鉄の複合装甲。加えて表面はミラーコーティングされている。

つぎに潜水艦による魚雷攻撃だが、これはぜんぜん問題にならない。だいたい最近の魚雷は電子デバイスの進歩で、誘導装置は精密になっているが、速度は電気式で30ノットそこそこだから、こちらが40ノット以上の高速で走り回れば追いつかれることはない。しばらく逃げ回っていれば電池切れで、はい、それまで一よーってなもんである。万が一命中しても、防水区画が整っているので100本や200本はへいちゃらである。

さて問題は海面すれすれに飛来する対艦ミサイルだ。フォークランドで一躍有名になったエグゾゼや巡航ミサイルをどう料理するかである。これにはバルカン・ファランクスが有効であるが、水線16,000ミリの装甲板があれば、たとえ命中しても蚊がとまったほどにしか感じられない。他にもミサイルに対する防御手段はある。990万キロワットの発電量をフルに活かしたＥＣＭである。ミサイルに向けてこれだけ強力なジャミングを行えば、電子レンジの中にファミコンを入れたようなもので、ミサイルのＬＳＩはあっというまにお釈迦である。航空機などは近づいただけで中のパイロットが蒸焼きになる。

2500万トン戦艦の概要は以上であるが、この艦は戦艦としての装備もさることながら、80万人の乗務員が快適に暮らせるようにさまざまな設備が整っている。

変わった娯楽施設としては艦底部の機関室、操舵室をそのまま用いたダンジョンがある。ただしあまりの複雑さに艦内で行方不明になるものが続出し、何世代も経た後に発見された時は、石器時代さながらの生活をしていたという悲惨な事件が続出したので、艦長はとうとう艦内での迷路遊びを禁止してしまった（注、2500万トン戦艦の防水区画約38万）。

他にも、新鮮な食料を供給するために水耕栽培利用の植物生産工場や養鶏場、養豚場、トロール用の底引き網漁船なども備えている。食えば出るのは世の常だが、80万人分のウンコを垂れ流して走る戦艦と言うのは、ちょっとさまにならない。海洋汚染の観点から考えても問題があるので、し尿と下水の処理施設も当然である。

戦艦国家高千穂

ここまで妄想してきて、はたと私は考えた。食う寝るところに住むところ、すべてひと通りそろっている。これはもう既にひとつの国家ではなかろうか。ならばいっそ戦艦国家にして独立してしまえばよい。そういえば、小説にも客船を国家にする「フラフラ国始末記」なんていうのがあった。もちろん独立すれば、いままで軍事予算に頼っていた2500万トン戦艦の維持費を稼がなければならない。どうやって？

2500万トン戦艦の装備を利用して外貨獲得の手段がないだろうかと考えたが、あるある。これが結構ある。

まず、330センチ主砲は特大の花火として使える。十一尺玉である。ぱっとしない海岸の行楽地へ出かけて行って、沖合いから十一尺玉を発射すれば、夜空に大輪の花が咲いて観光客は大喜び。閑古鳥の鳴いていた海岸にはどっと人が訪れ、観光収入の何割かが懐に入ってくるという寸法だ。もう少し実用的な仕事としては、空港のない島に艦の飛行甲板を臨時空港として貸し出すとか、毎年台風の被害に見舞われる港に出かけて行って、波よけになるとか、いろいろ考えられる。

傭兵艦として戦うという手もあるが、この戦艦国家では乗務員すべてが軍人であり国民であるので、戦争をすれば必ず乗務員に被害が出る。沈みはしないが艦も多少壊れるだろう。戦艦国家では乗務員は国民であり、艦は国民全体の共有財産であるから、戦争をするということは、国民と国民の財産を危機にさらすということである。だから、自ら戦争をしかけることは許されない。また、戦艦国家が戦争をしたら、世界中の国から反感をかって、燃料の重油や国民の生活物資を売ってもらえなくなるだろう。そうなったら、漂流国家になってしまう。戦艦国家が生きて行くには艦を平和利用するしか道がないのである。かくして、世界でもっとも平和な国、戦艦国家が誕生するわけだ。

国家建造の予算

さて、この2500万トン戦艦。つくるのにいったいどれぐらいお金がかかるのだろうと電卓を叩いてみたのだが、建造のためのドッグや専用の資材運搬船、巨大化のための新技術の開発など、ざっと見積って約300兆円となった。日本の国家予算のだいたい５年分くらいだ。高いのか安いのか私にもちょっと見当がつかない。

文 先江　進（さきえすすむ／不思議ライター）

先江進の不思議エッセイ

トリック・トリップ

ACT・23 アットランダム

超魔術についてだいぶ連載してきたので、今回はひと休みして、テーマをしぼらずフリートークしてしまおう。まずは、手品の原理を貯金箱に応用して、大ヒット商品となった不思議グッズの紹介から。

アートバンク

これはすごい。ひさしぶりにおもしろグッズの大ホームランが出た。一辺が7cmのキューブがあり、正面が透明で上面にはコインを入れるスロットがある。中は空っぽなのだが、な、なんと箱の真ん中にダイスが浮いているではないか。いくらよく見てもダイスを糸でつっているのでもなければ、支えているものも何もない。完全に空間に浮いているのだ。これで驚いてはいけない。スロットからコインを入れると、入れた瞬間、コインが消えてしまう。つぎつぎとコインをいれても中は空っぽのまま。もちろんコインが消えてしまうのではなく、100円玉80枚まで箱の中に入れても空っぽに見えるようなトリックが仕掛けられているのだ。

この商品、東京のある文具店大手で説明販売したところ、１日500個売れて３日間で用意した分を売り切ってしまったというからものすごい。世界各国からも問い合せが殺到しているというから、世界的ヒットになること、まちがいない。キミもぜひ、アートバンクの不思議空間に驚いてみよう。

ラブリーマジック

いやいやまいったね。自分の書いた本が読んだ人に受けるのはいいけれど、それをそっくりある雑誌の企画で模倣されそうになったのには、あせってしまった。というのは、マジックで女の子を口説く、という着想を某月刊誌の編集部が気にいって、「ラブリーマジック」そっくりの線で特集しようと考え、私にその監修をやってくれないか、という相談を持ちかけてきたのだ。彼らが書いてきた草案を見てびっくり。タイトルは〝ラブリーマジック〟、使うマジックも私の本から９種類そのまま引用。もちろんタイトルやマジックの名前は替えるということだったけれど、私の本の内容を抜粋してアレンジしただけの企画だったのだ。半年以上かけてつくりあげた本を模倣されるのは許しがたく、私は監修の協力をお断りしたのだった。

驚異13重スクロール

アミーガの出荷台数がIBM-PCについで第２位になったらしい。そして1990年はアミーガがゲームパソコンとして一大飛躍する年であろう、というのが関係者の一致した意見だという。そのような世界的な流れに、日本のパソコンファンは取り残されているような感じがするが、だれだってアミーガの強烈なソフトを何本か見れば、そのような予測が妥当であることがすぐわかる。

いままでにもすごいソフトは数多くあった。巨大キャラがリアルに動くもの。画面がほとんどアニメーション映画のように表現されるものなどなど。しかし、さらに衝撃的なソフトが出たのだ。背景の山や雲や木などが13重でスクロールするという、横スクロールアクションゲーム『シャドウ・オブ・ザ・ビースト』というイギリスのソフトがそれである。キャラの動きに合せて、深度によって相応の横スクロールを行なうので、背景の立体感、奥行感がものすごい。まるでテレビの奥の方に50cmぐらいの空間が存在するかのように見えてしまうのだ。

なぜアミーガというパソコンには、このようにプログラマーの全精力をかけたような壮絶ソフトが生まれてくるのだろう。その不思議を解き明すには、最近言われはじめている「ソフトがインボルブされたハード」、すなわちソフトが組み込まれたハード、という概念に答えを見出せるかもしれない。アミーガにはグラフィックやサウンドを制御するカスタムチップが組み込まれている。それらのパワーが優れているために、プログラマーはそれらを利用して自分の技術を誇示するという意欲が刺激されるのだろう。

このことに触れたのはほかでもない、

わたしの近況

百貨店のファミコン売場に立って購買者の動向を調査した。品切れしているわりにはゲームボーイへの要求が弱い。あんがい寿命が短いかもしれない。スーパーファミコンが出たら……。

今年発売されるスーパーファミコンにも、ソフトがインボルブされたハード、のコンセプトが読み取れるからだ。おそらく、ファミコンからPCエンジン、メガドラと、見た目にはかなり美しくなった、という程度の変化ではなく、もっともっと劇的な変化がスーパーファミコンによって持たらされるだろう。

ゲームにおける意外性

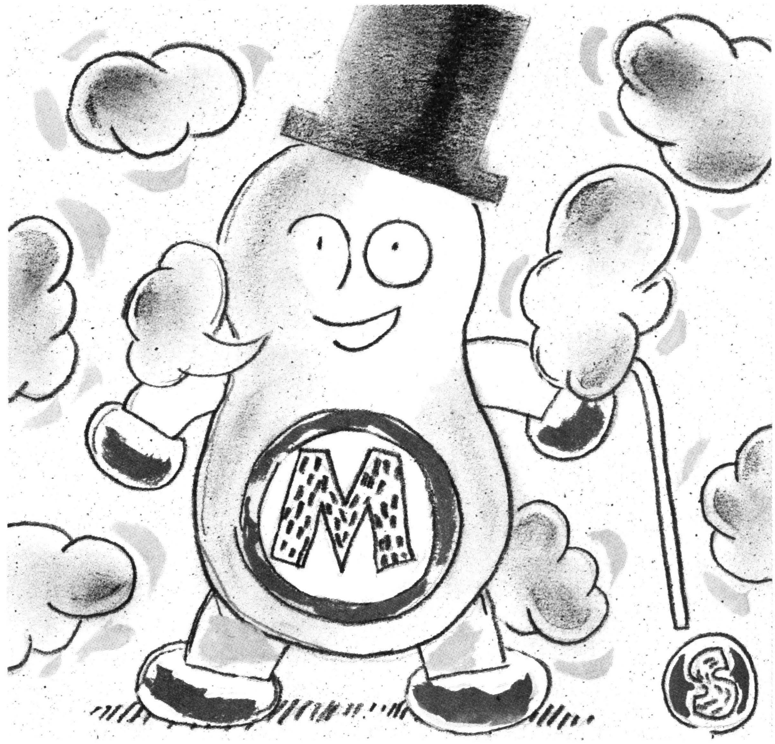
不思議議の話題からそれっぱなしで悪いけれど、89年12月16日の日本工業新聞で、イマジニアの神蔵社長がファミコンソフトについて興味ある発言をされているので、引用させていただこう。

ユーザーにとって「つまらない」ものとは言い換えれば、事前にある程度その中身を想像することができ、結果としてそのとおりだったもの。つまり、従来の思考パターンの延長線上にあるものと考えられる。想像とのギャップが大きいほど「おもしろい」と位置づけられる可能性は大きくなるのであり、それこそが企業の腕の見せ所となるのである。

以上のような文面だけから神蔵氏の真意を汲み取ることは難しいけれど、ゲームの中で思いもかけなかったようなことが起きるというのは、確かにおもしろさの要因のひとつであろう。しかし、神蔵氏はミサワホームとともに、ファミコンを住宅に組み込んでしまうという構想を持っているようであるが、住宅という居住空間に、そのような意外性ばかりを組み込んだとしたら、はたして住みよいものになるだろうか。同じようにゲームソフトにも意外性ばかりが詰め込まれていたとしたら、たぶん気持ちよくプレーできないのではないだろうか。

プレイヤーは、こうやったらこうなるだろう、と期待してアクションしたときに、期待どおりの結果になったということにも気持よさを感じるものなのである。じつはそのような感覚が、ゲーム空間における居心地の良さであり、むしろ意外性は、味付の役割をになう調味料みたいなものではないだろうか。

Illustration: Skip Tomioka



いずれにせよ、ファミコンソフトの1メーカーが、ゲームのおもしろさの本質にかかわる意見を投げかけたことは、たいへん喜ばしいことである。

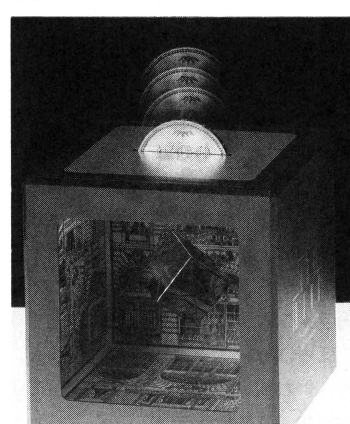
今月のマジック 透視術

この透視術の唯一の必要条件は、光線が相手の背後からさしているということ。昼間なら太陽の光が相手の背後からさしている向きで、夜間なら照明が同様の方向からさしているということである。

キミは名刺を取り出し、相手に見せないように表の空白部分にサインペンでアルファベットを１文字書き、その名刺の裏（白い方）を相手に向けて、「表にアルファベットを書いたけれど、キミにわかる？」ときく。相手はわからないというだろう。光線がさしている側からでは名刺は透けて見えないのだ。

もう１枚の名刺を取り出して相手に渡し、キミが後を向いている間に表に好きなアルファベットを書いてもらう。そうしたら名刺をふせてもらい、キミは前に向き直り、名刺を取り上げる。裏をキミの方に向けて名刺を立てて持つと、光線によって文字が透けて見える。あまりじっと見つめ続けてはいけないぞ。文字がわかったら名刺から視線をそらすようにして、あとはコンセントレイトする演技のあと、書いてある文字を当てる。

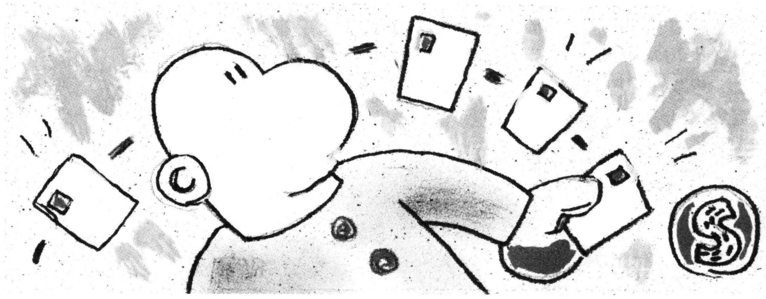
最初に相手に見えるかどうかやってみて、この紙は透けて見えないという暗示をかけておくことがポイントだ。



▲おもしろ不思議グッズ「アートバンク」

㈱ZOOM 福田正和
私もゲームで考えた
ACT・23 人として

Illustration:Skip Tomioka



それは暮れも押し迫り、ひとびとの動きもあわただしくなった12月のある寒い日のことだった。北風にのって、豊潤な香りと共にやってきた中華食堂「福留」みそチャーシュウメン580円を胃においしく流し込んでいた幸せの午後1時38分43秒そのとき、私の栗色の瞳に写し出されたもの、それはけだるい午後の光に揺らめく、音楽担当・鈴木ヘンドリックスのもやしラーメン680円ライス付きだった。

ほらほら、エッセイみたいでしょ。わぁいわぁいうれしいなぁ。僕って小学校のとき、米川先生に「作文じょうずねぇ」って誉められて以来こんな長い文章書くことなかったからなぁ。

さて（さてじゃないって）、ここの4ページ前のイラスト描いてる冨士宏さん好きです。日本語になってないですね。でも好きです。

ええと、私もゲームで考えた、でしたね。ごめんなさい。そうなんです。なにが。いや、デビュー作のアレですよ。ああ、『ジェノサイド』ね、その〜なんですな、いろいろとありましたなぁ、あれは。ええ、いろいろと考えさせられましたねぇ。アレですよ、なんですか「ユーザー」っつうんですか、反応がおもしろかったですねぇ。そうですねぇ。なんまらまぶいんでねぇかい（㊟：とてもおもしろい）ってぇのと、げげぇなによこれなめくさってるべっっきしょう（㊟：納得いかない）ってぇのと極端に意見が分かれましたねぇ。だれですか、あんた。福田です。

というわけで、『ジェノサイド』の箱のなかに入れてあるアンケートハガキの返事がとてもおもしろかったんですよ。いろんな人がいるもんで、たとえば醤油かコーヒーこぼしてたり、蛍光ペンでぎらぎらになってたり、印刷してある例のネコが化粧されて足から火ィ噴いてとがったウィング付けられてお腹に「Z」と描かれて目からビーム出してるといったチューン施されてたりして、僕はそんなあなた方が大好きです。本当です。

でもなかには手厳しい意見や激しい中傷、怒り、悲しみ、金返せコール、無言ハガキなどの制作者サイド謙虚に受け止めパターンも当然あります。まぁ、そのためのアンケートなのでそれはいいんですけど、僕のこのバカでスカでボヨヨンなノリがきらいというだけで会社宛に「つぶれろ」とかいうのはやめてくださいね。これには参りました。効きますねぇ、こういうの。

でもやっぱり、ユーザーさんと一緒に楽しみたいというのがありますね。駆け引きがおもしろいというか、こっちがアンケートハガキで聞いているんだけど、ぜんぜん知らない人が親しく答えてくるというのはなんだか不思議で良いですね。それにゲーム（パソコンとかのね）というのも世の中に定着しているようで、じつはそれほどポピュラーなものではないはずなのに（そうでもないかな）、なんでこんなにいっぱいソフトが売れるんだろう。売れたソフトは幸せな一生をおくるのかしら、それともメロメロのゴワゴワのガシュガシュになって後は土に帰るだけの悲惨な末路をたどるのかしらなんてことを考えて、あぁ俺ってやっぱりバカだなぁとか思うわけですね。でもソフトのコピーはだめよ（だけど、制作者側のマスターアップ直前のあのテンションと眠気と頭痛と吐き気と愛と悲しみが強制的に違法コピーしたやつに伝わるなら認めるなぁ、僕は。一生ないけどね、そんなこと）。みんな、ソフトは大切にしようぜ！　それからゲームは1日1時間だ！　僕らの約束だぜ！　おう！（うるせぇって）。ロープレとかやってたら、そんなこと言ってられないよね。というわけで、ARPG『LAGOON』よろしくね（うまいっ！）

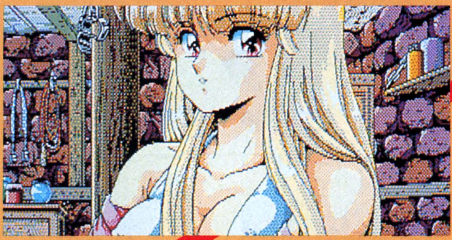
わたしの近況

（株）ZOOMでARPG『LAGOON』のキャラクターとかを任されているようだ。著書に「ノルウェイの森」などがない。あたりまえである。現在、片思いの犬がいる。名前はクロちゃん。

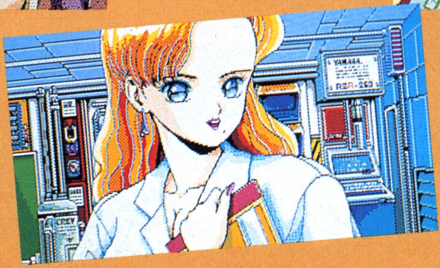
新装開店!!

福袋

Hの殿堂!!







〈Hソフト編〉

フォクシー
イミテーションは愛せない
セーラー服戦士フェリス

H・HOW TO WIN

ドラゴン・ナイト

〈H・C編〉

世界H極楽教機関紙

そよかぜ

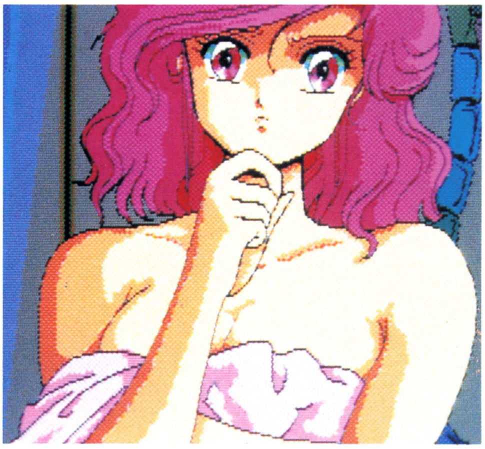
〈投稿新コーナー〉

純情カメハメハメ大王

〈最新H情報館〉

パラダイス通信

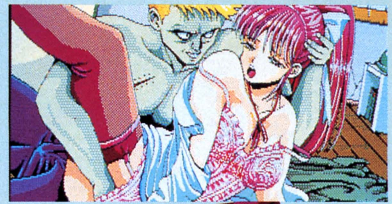
今月のいちおしギャル



ここをハサミで切ってネ▶

フォクシー

エルフ☎03-5386-9022／ＰＣ9801ＶＭ以降、8801ＳＲ以降／6800円(税別)



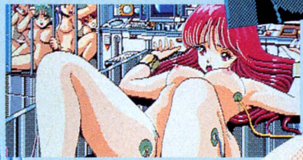
エルフ特製、美少女ＳＬＧ!

フツーのＲＰＧやＡＶＧには、ちょいと下半身をくすぐられる美少女のひとりやふたりは登場するとゆーのに、なぜＳＬＧはあーも色気がないのであろう。『天下統一』の今川義元で１本ヌケるぜ、なんてヤツ（変態だよ）はいねーもんな、やっぱ。

だが、ＳＬＧはおもしろい！あの楽しさにＨをプラスしたら、史上最強のゲームになるにちがいない。そこで美少女ソフトの帝王エルフが贈る本格ＳＬＧ。操作簡単。シナリオ最高、戦闘シーンにも感激！



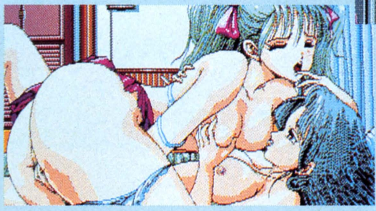
▲◀コレですよ、コレ。今川義元も思わずフンドシゆるむ、この色気。ＳＬＧ宝船も大喜びだ



▲静かな股間の森の陰から、もうイッちゃイヤよと貝が泣く



▶ピンクの乳首はＨのしるし、24時間ヤりまくれますかぁ♪



▲スケベという字は「助けるべえ」と書くのさ。いざ、助太刀いたす。仲間に入れてくり～

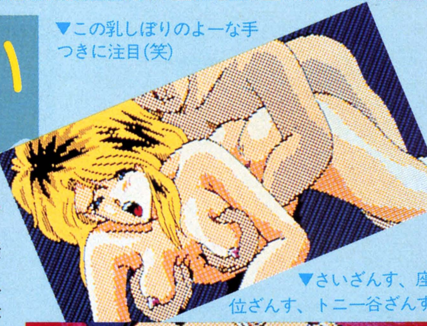
イミテーションは愛せない

グレイト☎06-561-2211／ＰＣ9801、8801ＳＲ以降、ＭＳＸ2、Ｘ1ｔ／6800円(税別)

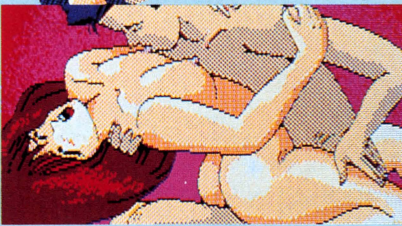
過激Ｈシーンが雨あられ

あの『ガル・パラ』のグレイトが「ブレードランナー」的ノリの近未来ＡＶＧをつくったらどーなるか。…こーなるのである。超ハードボイルドなストーリーに、これでもか、これでもかの全開バリバリ、前バリよれよれの連続Ｈシーン攻撃。相手はイミテーション（ま、サイボーグやね）とはいうものの、美しさと色っぽさは人間以上だ。こりゃ、アソコが棒になるまで（もーなってるか）ヤルっきゃない！

▼この乳しぼりのよーな手つきに注目(笑)

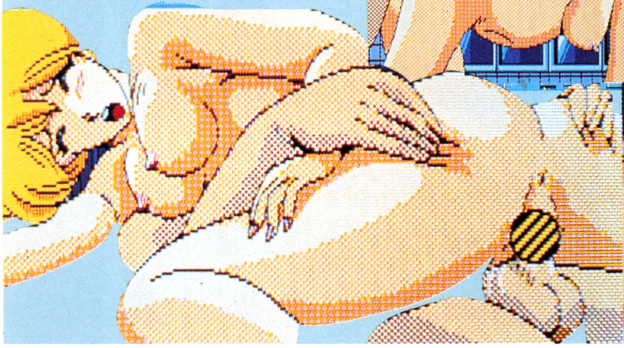


▼さいざんす、座位ざんす、トニー谷ざんす



◀後輩とヤルなら後背位、なんちゃって……お呼びでない？　こりゃまた失礼いたしましたぁー！







◀結局ヤルなら屈曲位…ダメ？んじゃ、機上でヤルなら騎乗位ってのはど！　トホホ……

バナナメイツ

忘れもしない２年前の冬、近所の公園のワニの上に乗っかり、しきりに腰をスライドさせてる女のコを見た（もちろんかわいい）。まさかこんな所でオナってるなんて、と思って見ると、なんとノーパン！　よかったぁ、ほんとによかったぁ。（大阪府大阪市　白邪鬼）

セーラー服戦士フェリス

カクテル・ソフト☎03-200-9834／ＰＣ9801ＶＭ以降,8801ＳＲ以降／6800円(税込)

お色気ぷりぷり女子高RPG

フェリスは、ある朝突然に、親友たちを宇宙にさらわれてしまったのであった。ううーむ、唐突な展開。だがＳＦに唐突はつきものだ。

ゼネラルプロダクツの ちょっとエッチな 同人ソフト自由自在

フッハッハついに復活したぞ！　半ページになってしまったがな。諸君の声援を期待するぞ。

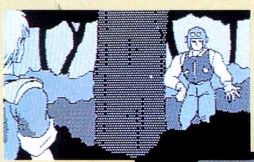
ここに送れ！　〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル　角川書店　コンプティーク編集部　同人ソフト係

スケベだけが人生じゃない。とは言うものの、やっぱしあの手のモノには、思わず目がいくんだよなあ。

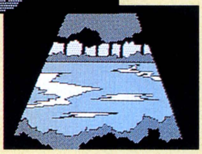
今回からこのコーナーは分割民営化されたのだ。よーするにゲームのジャンルによって巻頭のカラーページ(Ｐ74を見ろ！)の『自由自在』で紹介したり、逆に福袋のなかで紹介したりと臨機応変に対応できる画期的なシステムが導入されたってことだ！　具体的に書けば、福袋は、みんな大好きなスケベェを中心に、巻頭頁にはそれ以外のマルチなジャンルを中心に掲載しよーかなーと考えちょる。しかもその上、送ってきたソフトは100%必ず掲載されることを保証するぞ。こりゃ凄いね。

DOUBLE SIDE
SYSTEM BOY

PC98シリーズ　5HD　1枚
要MS-DOS　Ver.2.11以上



◀渋いモノクロのグラフィックがこの特徴だ



▶絵にまったく色気がないのが残念無念。女の子のグラフィックは同人ソフトの必需品だぞ

同人ソフトの陥りやすい罠で、裏設定とかに気を取られてゲームのシステムをおざなりにしちゃうというのがある。このソフトも話は面白いんだからそこに気を付けてガンバレ。

Half Mind
PASOKET

PC88シリーズ用　5D　1枚
コマンド選択型アドベンチャー

同人ソフトの祭典「パソケット」を主催していることでもお馴染みのメーカーだ。ゲームはつぎつぎと出題される難儀な問題に答えて、写真のような漫画チックなグラフィックを楽しむとゆーもの。問題がいささか不条理なのがチョイと不満かな。

※今回紹介した同人ソフトの問い合わせ先／ゼネラルプロダクツ☎0422-[illegible]

バナナメイツ
友人のＭは、本屋のおねーさんのミニスカートの奥のパンティに気をとられ、参考書の問い合わせをしてるつもりで、つい「〇〇社のパンティありますか」といってしまった。彼はもう、あの本屋に行けない。
(神奈川県横浜市　ポッキー)

ドラゴン・ナイト

●エルフ☎03-5386-9022／PC9801VM以降、8801SR以降／6800円（税別）



システム、ストーリー、バランスと、どれをとっても有名

RPGに決してひけをとらない“H”RPGの決定版を大攻略！

各階の重要ポイントをチェック!!

女性だけが住む平和な国、ストロベリーフィールズ。しかし、この国を手に入れようと、ドラゴンナイト総統が攻撃をしかけてきたのだ。何人もの王国の戦士たちが総統を倒そうとしたものの、みんな返り討ちにあって捕まってしまった。さぁ、戦士たちのHな画面を見るため……じゃない、この国に平和を取り戻すための、重要ポイント集をご覧あれ！

1 階



この階のポイントは鍵保管室にいるゴーレム。そのままではたち打ちできないので、一度町へと戻り、占い師のバーサンから「眠り薬」をもらってこよう。



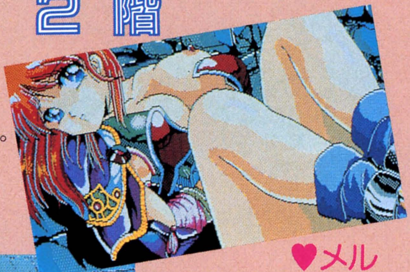
♥アン

▲ゴーレムの部屋にあった「牢屋の鍵」を使って、助けてあげよう

2 階

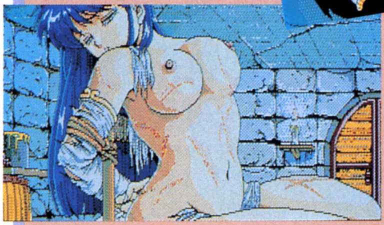
右上にある倉庫では3つのアイテムを入手することができる。いずれも重要なものなのでとり忘れないように。

その後は、左下の特別取り調べ室に行ってシオンを助けだそう。



♥メル

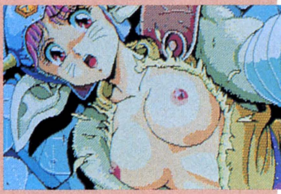
▲2階に上がるとすぐに見つけることができる、オッパイぽろり娘



♥シオン ▲ムチのあとが痛々しい。今度はボクがロウソクで…（ちがうって）

3 階

（7、11）にいるルルに会って、モンスターに変身することができる影像について話を聞こう。この階ではモンスターに変身しないと何もできないのだ。



♥ルル

▲オークの姿に変身したルル。でもボディラインは変わらないのね

4 階

赤と青の扉を開けるには、ふたつの石棺にはまっている石を入れ替えてあげればOKだ。また、この階にある柱は中に入ることができるが、東側にある柱の中に「ホワイトソード」と「いたずら書き」があるので、どちらもチェックしておくように。



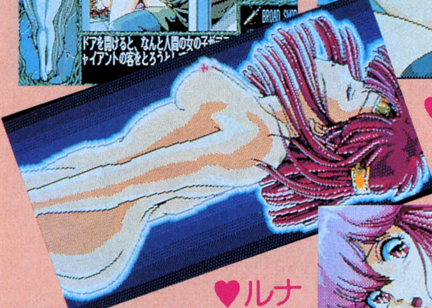
♥レイラ ▲食べられそうになったレイラ。ボクも別のイミでいただきたい

5 階





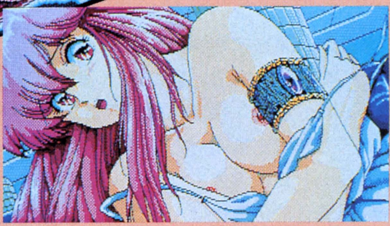
♥シーラ ▲舞台でゾンビの見せ物になっているよ



♥ルナ

▲子どもだと思っていたルナだけど、出るべきところはちゃんと出てるんだ

♥ソーニャ ▼いちばんの美形キャラなだ！





▲御開帳〜っ！　本編とは関係ないマッチ売りの少女。東の路地裏にいるぞ

デーモンシティの鍵は、町の寺院にいるルナのお母さんからもらおう。シティ内にある寺院の祭壇の奥へ入る方法は、（1、15）にいるドワーフが知っている。また（1、1）には「ホワイトアーマー」があるが、6階から行かない限りとれないぞ。

バナナメイツ

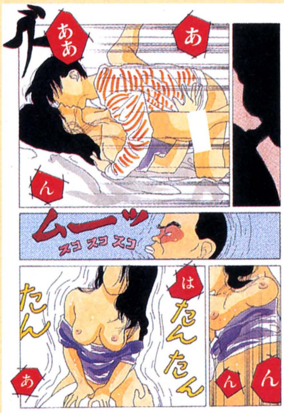
ボクの姉は、真夜中にかかってきたイタズラ電話を彼からの電話と勝手にカンちがいして、はいてるパンティの色まで教えたうえに、2時間以上も見ず知らずの男にHなオシャベリをしてしまった大バカモノです。アホか、オマエは！（東京都杉並区　中山博之）

世界H極楽教 そよかぜ

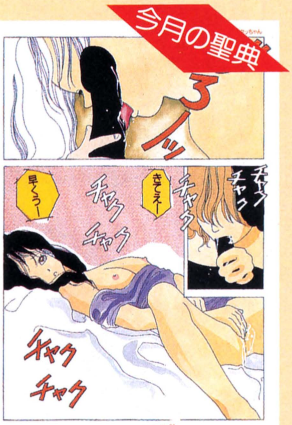
編集／世界H極楽教出版局

真の極楽を求めし者、ここに集う





今月の聖典



いま、私たちは立ち上がりました。万田万作（職業探偵・長崎県出身26歳）聖師を教祖とし、その高邁なる理想をあまねく日本の青少年に広めるべく、ここに世界H極楽教が組織されたのです。

その理想とは、ＳＥＸの代替でない、純粋快楽としてのオナニーを確立すること。そのために優れたＨＣを“聖典”に指定し、信者をより良きオナニー一道に導こうというわけです。

そこで、早速、今月の聖典を発表いたしましょう。『かわいそーなリカちゃん』、これが光輝ある世界Ｈ極楽教が選んだ第１の聖典です。当然、その名は永遠（とわ）に人びとの記憶に残ってしかるべきです。

では、その選定理由について万田聖師に、お話をいただきましょう。

「何よりも主人公の性格がよろしい。嫌だ嫌だと言いながらも、だれにでもさせてしまうところがすばらしいですね。とくに、両親に砂浜に埋められたまま、変な田舎者、一見文学青年、カップルと計３人のカルピスを体内に注ぎこまれる話は、サービス満点です。絵柄も良く、十分、実用に供することができます。多くの人が、この本で私の説く道を歩むことを、希望します。

選にもれた２冊も、ヌクには十分。ただ、聖典のレベルがあまりにも高かったのが、不運でした。



◀高梨冬子『かわいそーなリカちゃん』三和出版　880円（税込）　完成度、極めて高し！





▲あだちけん『ときめき♡Dカップ』　日本出版社　880円（税込）

▼竹下凌二＆富士参號『バージンサーガ』　久保書店　850円（税込）





イラスト／中野豪

創刊記念プレゼント

アーケードゲームに青春を賭けている皆さんにとって、勝利するとあらわれる女の子たちは永遠の憧れ。で、その女神たちが一気にチェックできる『ゲームギャルズコレクション』を10名の皆さんにプレゼント。福袋（ギャルズ）Ｇ係まで!!



▲『アーケード版ゲームギャルズコレクション』笠原出版社　880円（税込）

バナナメイツ

友人の家に集まって、泊まり込みでＨビデオ上映会をやった。ところが、ビデオを見終わった直後に、いきなりソソクサと帰ってしまったヤツが約１名。おい坂田、おめーだよ。なにしに帰ったんだよ、あん？
（鳥取県米子市　塚本英樹）

純情カメハメハメ大王

今月の大王様
埼玉県大宮市　北川敦史(仮名)



ボクのストリップ劇場初体験の話を聞いてください。悪友たちに誘われて行った劇場の名は「渋谷××」。いや〜、えがった。踊り子さんのムチムチの白い肌、そして……そう、ボクは初めて見てしまったのだ、女の人のアソコを！　踊り子さんがパックリと股を開いて、2本の指で押しひろげて見せてくれたヒダヒダの奥……。ボクは思わず、その♪あ〜かい○○○に唇よせて〜、しまったのです。そして踊り子さんから渡されてポラロイドカメラでソノ部分を激写！　しかもラッキーにも、誘われるままに舞台の上へ……。その後のコトは、恥ずかしくて、とても口にはだせません。デッヘッヘ。ただボクの机の引き出しには、いまも想い出のポラロイド写真がひそかに入っているのです。そして、ときどきソレを取り出しては、ニンマリしてるボクなのです。

編 舞台の上で何したんだよっ。そこのとこくわしく追加レポート送るべし！



イラスト／ねぐら☆なお／渡辺天留子

jot

全日本オナペットTOP40選考委員会・会長
吊端撃彦のオナニー放談

禁　高段者しか読むべからず　初心者はP272を参照せよ

高柳八段が選ぶペチャパイ美人ベストスリー!!

JOT有段者による1月2日の恒例行事「新春こき初め大会」の席上、突然高柳八段が声を大にして主張しはじめた。「名人！　'89年は巨乳ばかりがもてはやされましたが、私は、わ、私は、本年度はこの高柳、オナニー生命をかけてペチャパイギャルを支持いたしまする！」八段はそのとき12回目のオナニーの最中であった。彼の目はよどんでいた。

しかし言うことは全くもって正しい。



◀早川愛美・その昔マニアを狂喜乱舞させた見事な胸板



◀伊藤恵・顔だけ見るとグラマーそうだが実際は無



▶結城ゆかり・美人&ペチャの絶妙なバランス！

巨乳という強烈なものの陰にマニアがいるのなら、ペチャパイの陰にもまた熱心なマニアがいるのだ。変態と呼ばれていた巨乳マニアが市民権を得た'89年。'90年は胸なしマニアの巻き返しも予測できる。「少女と大人、男と女の微妙な境目を肉体で表現する…胸なしこそが芸術よ！」ま、どっちもどっちじゃフォッフォッ。

バナナメイツ

ボクはいま、ひどいカゼをひいています。家族は徹夜で勉強したためと思ってますが、じつは『フルーツカクテル』のせいです。負けると自分も脱ぐ、という鉄の掟のもとに、パンツ一枚で朝を迎えました。それでもボクは、Hゲームがやめられません。（北海道札幌市　ハクション大魔王）

最新H情報館 パラダイス通信

OVA

唯登詩樹描くキャラが、いま、動きだした

Hアニメの業界トップ、フェアリーダストから、人気マンガ家・唯登詩樹作品をアニメ化したOVAが発売された。タイトルは『唯登詩樹スペシャル ヨーロッパの印象』。

女の子は、下の絵を見てもらえばわかると思うが、唯登詩樹の微妙な風合いのキャラの特徴をよくつかんでいる。ただ、内容はファンタジックで、あまりハードではない。あどけない少女の痴態を期待する向きは、想像力でがんばることである。



▶唯一のハードコアシーン。しかし作品内での描写は、あくまでもソフト



▲正体不明の手に、トコロかまわずさわられて…。キミもさわりたいだろう



▶30分 カラー フェアリーダスト 10094円（税込）

GRAPH

ビデオ時代にH写真集は、どこへ行く？

ビデオ全盛のいま、Hな写真集というのは、とてもむずかしい位置にあると思う。どっちがHかといえば答えは見えている。にもかかわらず、依然としてHな写真集は発売されている。アイドルの写真集ならコレクターズアイテムとしても意味があるけれど——。そう思って、ビデオ時代のHな写真集というものを、パラパラとめくってみた。モデルはどっちもAV女優。小沢奈美と明日香ちなみだ。

で、見てみると、どっちもふつうの写真集であった。もちろん裸にはなるけれど、ことさらHを追求することはなく、女の子の動きの一瞬一瞬を、ていねいに切り取っている。王道を行く写真集であった。





▶『明日香ちなみ写真集』三和出版 1600円（税込）





▲『小沢奈美写真集』三和出版 1600円（税込）

PRESENTS

新コーナーに投稿せよ!! 賞品はスゴイ!!

今月から始まった新コーナー「読者H体験記・純情カメハメハメ大王」と「バナナメイツ」に投稿しよう！ 今月、どーもハガキの集まりが少ないので（第1回目だからあたりまえだっつーの）、焦った編が、急拠、賞品をパワーアップ！ なんと、**採用者には、その号に取り上げられているHソフト・HC・HOVA・Hグラフのいずれか1点をプレゼント！** どーだ、この太っ腹！ つーわけで、今月の応募者は、ほぼ競争率0（ゼロ）で当選してしまったのだ！ なお、採用者の人数が多いときは、抽選。ハズレた人には〈ヒサキシール〉。

では、各コーナーに応募する諸君に、採用への傾向と対策を伝授するぞ。

〈純カメ大王〉

ここは、キミのH体験を赤裸々にするコーナー。できるだけリアルに正直に告白しろよ。

〈バナナメイツ〉

ありとあらゆるHについての話題を歓迎！ キミにしかないコダワリを大いに報告してくれ。

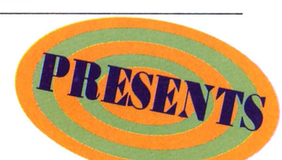
☆応募方法☆

必ずハガキで応募すること。キミの住所・氏名（ペンネームは10文字以内）・本名・年齢・職業・キミの持ってる機種を明記し、各コーナー係へ送ってくれ。〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル 角川書店 コンプティーク編集部 福袋〇〇コーナー係

バナナメイツ

わたしは中学の修学旅行のとき、とちゅうでパンティのゴムが切れてしまい、ずっとスカートの上からおさえながら、お寺めぐりをしました。いまでもそのときの写真を見ると、つねに腰に手をあてているわたしの姿が写っています。（東京都足立区 プリンちゃん）





事件
JIKEN

えっ!? シースルーのセクシー美女が剣を飲む!?

あの11PMの「うさぎちゃん」柴田葵嬢が『ちょっとエッチな福袋ビデオ』のなかで悩殺姿態でマジックを披露



いやあ、あのマリックさんや引田天功もビックリの剣を飲むというワザを披露しているのは柴田葵ちゃん(21)。11PMの「うさぎちゃん」もやっておる彼女がどうしてこんなあられもないコトをやっておるのか。それは通信販売のみで大人気のオリジナルビデオの『ちょっとエッチな福袋ビデオ』のなかの映画「アンドロレジェンド」のワンシーンなんですね。他にも森山ゆかり嬢とのカラミ(?・)もあるこの作品。殿方の夜のお供に最適なんですなあ。

●購入の方法

ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号とベータかVHSかの別を書いて〒102東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル4Fコンプティーク編集部「福袋ビデオ係」まで送れ！　すぐに本体が送られてくるので入金はそれから。価格は税込3300円(税抜3204円)で送料は535円(消費税込み)。なお、18歳未満の奴には売れないけどカンベンな！



※18歳未満の方は購入できません。あしからず御了承ください。


SPIRITS
今月のスペシャル
PCエンジン版
『イースI・II』大解剖！
'89
スピリッツ・オブ・ザ・イヤー
結果発表!!

今月のSPECIAL

PCエンジン版 イースI・IIを大解剖

PCエンジン版が発売され、大きな反響を呼んでいる『イースI・II』。新たな魅力も詰めこまれた、新鮮な感動がよみがえる。今回の特集では、そのストーリーをずっと追っていこう。





イースI・II

●ハドソン☎03-260-4622／CDロム版／7,800円(税別)

エステリアの地をめざす、ひとりの若者がいた

その赤毛の少年は、まるで何者かに導かれるように、この地に漂着した。
──彼の名はアドル＝クリスティン。



▲「イースの書を取り戻してください」と頼むサラ。赤毛の剣士が現れるのを待っていたという

彼を迎え入れてくれたミネアの町では、日夜魔物に脅かされる日々が続いていた。



▲町の人びとの話からは、エステリア地方のこと、魔物のことなど、いろいろな情報が得られる

町の占い師サラの話によると、古くから伝わる6冊の「イースの書」の何冊かが、すでにその魔物たちの手に渡ってしまっているらしい。もし、6冊の本がすべて渡ってしまうと、世界は破滅の日を迎えるだろう……と。

「あなたこそ、私の探していた勇者なのです」と、サラは語った。

かくして、魔物たちの野望を打ち砕き「イースの書」を奪還するため、アドルは旅に出る決意をしたのである。

魔物たちとの戦いの旅が始まった！

サラから受け取ったクリスタルを手に、彼女のおばのジェバが住む「ゼピック村」をめざすアドル。

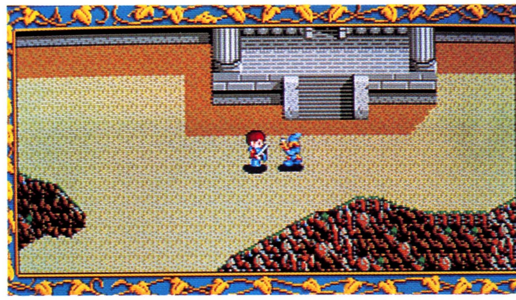
町の外の野原には、凶暴な魔物たちがうろついていた。だがこの程度の連中に恐れをなしていては、ゼピック村に着くことはできない。ましてや「イースの書」奪還など、夢物語に終わってしまうだろう。

まずはこいつらを相手に、剣術の腕ならしだ。アドルは覚悟を決め、剣を抜いて魔物に立ち向かう。

「行くぞ!!」

初めて見る敵に最初はとまどった彼だったが、戦いを重ねるにつれ、恐れるに足らぬものとなっていった。

広い草原を歩き続けているうちに、いつしか彼はゼピック村へとたどり着いていたのだった。



▲ここは神殿の前。ある程度ザコを相手に経験を積まなくては、いざ、なかに入ったときに苦戦すること必至である



6冊の「イースの書」を集めるため過酷な冒険に立ち向かう！

占い師サラの導くままに！

ジェバの家で「神殿の鍵」を受け取ったアドルは、「イースの書」の最初のありか、神殿へと向かうことになった。

神殿の奥では凶暴な魔物が待ちうけており、牙をむいてアドルに襲いかかってくる。しかし彼はひるむことなく魔物どもをけちらし、さらに内部へと進んでいくのだった。

地下牢の前で、彼の足が止まった。なかにはひとりの少女がとらわれていたのだ！　彼女の名はフィーナ。

なぜこの少女がこのような場所にいたのかは謎だが、それよりも、いまは彼女を救わなくては——アドルは地下牢からフィーナを助け出し、神殿のいちばん奥へと向かっていった。



▲サラのおばのジェバ。ゼピック村に住んでおり、「神殿の鍵」を持っている

ゼピック村



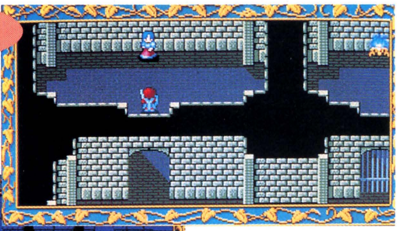
▲草原の東側にある小さな村落。ここの村長は「銀の鈴」をなくしたそうで、それが盗賊のしわざだと思いこんでいる

奥にひそんでいた巨大な怪物を倒し、彼は最初の「イースの書」を手に入れた。その喜びを胸にミネアの町に戻った彼だったが、待っていたのは「サラ失踪」の知らせ。身の危険を感じ、「廃坑へ……」の言葉を残し、彼女は姿を消してしまったのだ。

サラの持っていた２冊めの本を預かったアドルは、つぎの書を求め廃坑へ向かう。

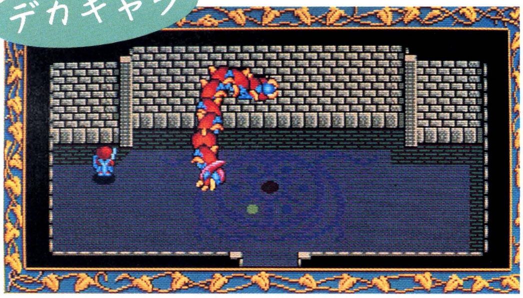
視界のかぎられた坑内。さらに凶暴な魔物たち。トリッキーな攻撃で迫ってくるデカキャラ！　——数かずの苦難を越え、３冊めの本が手に入った。

神殿

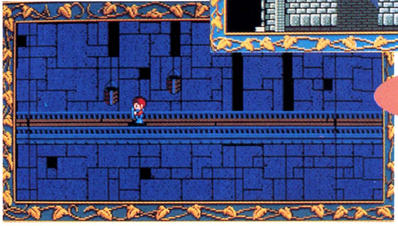


▶地下牢にとらわれていた少女・フィーナとの出会い。まさか彼女が××だなんて……！

デカキャラ



◀神殿のいちばん奥で「イースの書」を守る怪物。壁からはい出してくる



廃坑

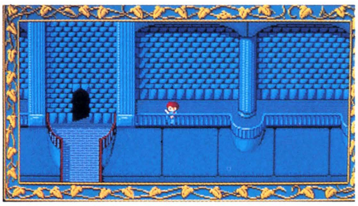
◀視界がわずかしか届かない坑内で、唯一明るい橋のシーン。ＨＰ回復もできるのだ

ダームの塔に巣喰う魔物を倒せ！

残る３冊の本はすべて「ダームの塔」にあるという。ジェバの息子の盗賊、ゴーバンに入口を開けてもらい、アドルは後戻りのできぬ戦いへと出た。

「悪魔の塔」と呼ばれるこの塔のなかは非常に難解な構造で、トラップも随所にある。魔物だらけの塔ではあるが、なかに迷いこんだ人間たちもおり、彼らの助言を受けて、アドルは最上階をめざした。

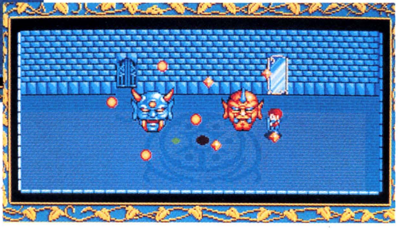
魔物の総帥「ダルク＝ファクト」を苦戦の末倒し、ここに６冊の書がすべてそろったのであった。



▲塔の外側。ループ状になっており、入口がいくつかある

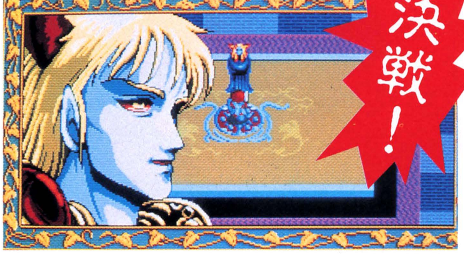


▲カマキリのカマ攻撃。手こずるデカキャラのうちの１匹だ！



▶金と銀の顔の兄弟。金色の顔にしかダメージは与えられない

決戦！



▲『Ｉ』の大ボス、ダルク＝ファクト。アップで登場だぁ！



イースの国が地上に降りるとき、すべての謎は明かされる

舞台は天空の国へ……

６冊の「イースの書」がそろい、ダームの塔は沈黙した。そしてつぎの瞬間、塔は光に包まれ、アドルの体は天空へと運ばれていった。

気がつくと、彼は見知らぬ草原におり、そして目の前にはひとりの少女が。彼女の名はリリア。そしてここは、イースの国であった。

リリアの案内で、アドルは「ランスの村」で身を休めることにした。その村の長老の話によると、ふたりの少女が現れて、聖域へと姿を消していったという。

「もしかしたら、そのふたりがイースの『女神』では……？」

アドルはさっそく、彼女たちを追って出かけることにした。

村の外の廃墟から聖域に続く道があり、その先はさらに廃坑へと続いている。その廃坑の奥にもいくつかの聖域があり、そこには６人の神官が祭られた部屋がひとつずつあった。

６冊の「イースの書」を１冊ずつ返していくごとに、アドルは神官からの神託を受け、「サルモンの神殿」の存在と、そこに魔の根源がいることを知らされ、新たな決意を固めるのであった。

神官の間

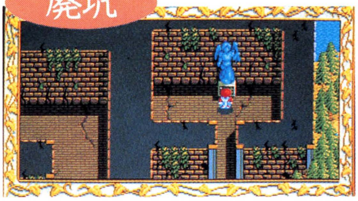


▲イースの書が返還されていく。ＨＰの回復もしてくれる



◀リリアの母、パノア。娘の容態を気にしている

廃坑



◀ランスの村の地下道から、ここに通じている

行く先ざきで待つ試練！

イースの大陸は何層かに分かれており、それぞれ異なった自然条件のもとにあった。そしてまた、それぞれの世界に魔物たちは適応し、住みついているのだった。

ヤツらはアドルの姿を見ると、容赦なく襲いかかってくる。しかしアドルも負けてはいない。持ち前の剣の技に加えて、ファイヤーの魔法で離れての攻撃ができるのでいっそう心強かった。

聖域の扉の向こうは、氷の世界。人間の住む気配はなく、魔物のみがさまよっている。

その先はうって変わって、灼熱の溶岩の世界。ここも魔物の王国かと思いきや、熱さをしのいでひっそり暮らす村落があった。しかしまた彼らも、魔物におびえて生活を営んでいたのである。

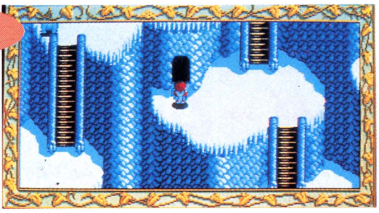
アドルは剣と魔法を駆使し、難関を突破した。



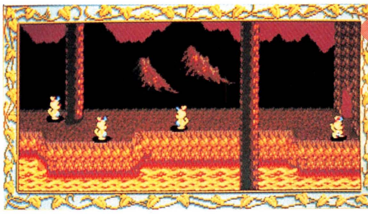
廃坑

◀『Ⅰ』の廃坑とちがい、いくつもの小部屋に分かれている。下層部には地下水のたまった泉がある

氷の世界



▶いくつもの断崖と滑り台のような坂が組み合わさっている。一部ほら穴のような洞窟も見られる



溶岩面

◀構造はそれほど複雑ではないが、さまざまなイベントが待っている。クリアしなければ道は開けない

村落



▶侵入者を防ぐため、はね橋が村落の両端にかかっている。村長の息子が魔物に人質にとられているらしい

デカキャラ



剣は効かない！

▲デカキャラにはファイヤーの魔法で応戦あるのみ！

いよいよサルモンの神殿へ！

溶岩の世界を抜けると、サルモンの神殿がぐっと間近に見えてきた。そのふもとにあったのが「ラミアの村」。

時おり、神殿から鐘の音が響いてくる。話によると、これは「いけにえを捧げる儀式」の鐘で、このために若い娘が魔物にさらわれていくそうだ。なんと忌まわしい音だろう……。

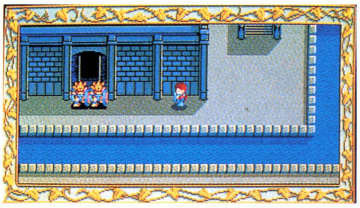
アドルは覚悟を決め、サルモンの神殿に乗りこむ決意をした。

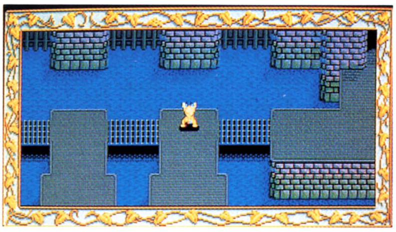
神殿内のあちこちでは、魔物が警備網を張りめぐらせている。アドルは「テレパシーの魔法」を使い、ときには魔物の姿で接触し、ときには人間の姿でヤツらに立ち向った。

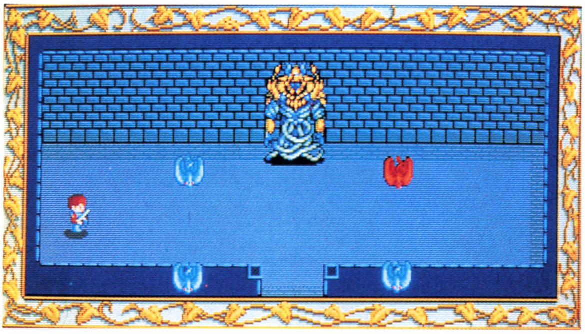
魔物たちの総大将の名は、ダーム。そのダームの側近の魔導士ダレスが、圧倒的な魔力をもってアドルの前に立ちふさがった。一時は呪いをかけられ、魔物の姿から人間に戻れなくなってしまった彼だったが、ラミアの村の老人のおかげで、その呪いは解かれたのであった。――しかしこれだけではこと足りず、神殿内の砦の人びと、そしてアドルを追って来たリリアを、ダレスはアドルの目の前で石に変えた。

剣と魔法に怒りをこめ、アドルは強敵をつぎつぎに倒し、進んでいった。


▲ラミアの村。サルモンの神殿はこのすぐ上だ


▲魔物たちの厳重な警備をかわせ！


▲地下水路。水がひくと下も通れるのだ

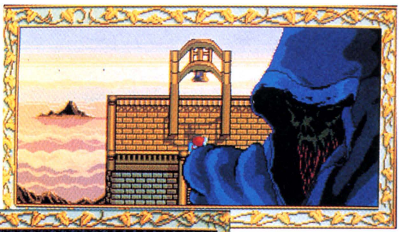

▲デカキャラのひとり、ザバ。実体への攻撃は無効だ。とすると……！

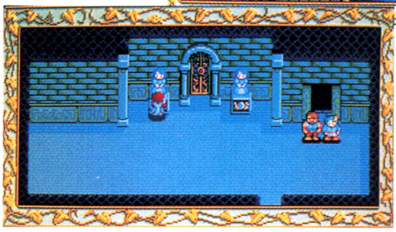
最後の戦いが近づく……

さんざんアドルを悲しませ、苦しめてきたダレスも、ついにアドルの剣の前に倒れ、残るはダームだけとなった。

そのころ、大変なことが起こっていた。イースの大陸が、地上に降り立ったのである。それは、人間と魔物の最後の戦いを象徴するようであった。

いま、世界の存亡はアドルの双肩にかかっている……！


▲鐘つき堂のてっぺんであざ笑うダレス。憎らしいヤツである


◀ダームとの決戦を前にして、一同勢ぞろい！　行くぞっ!!

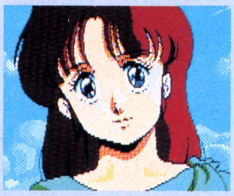
速報 ファルコムフェスティバル'90開催!!

来る3月26日、新宿ルミネホールACTで、内容盛りだくさんのイベントがあるゾ！　ファンは集まるっきゃないネ!!

当日予定されている内容は、まずは「ミス・リリア　グランプリ決定」。レコードデビューもここで決まっちゃう！　そしてGMファン待望の「ファルコムJ.D.K. バンド・スペシャルライブ」！　どんな曲が飛び出すかはお楽しみ。

その他、『イース』O. V. A.の16㎜映画上映会、ゲーム大会、ファルコムグッズの即売会と、とにかくいろいろなんだから！


◀OVA『イース』のなかのアドルの勇姿。早く観てみたいっ!!


▲これは本物のリリア。どんな娘がミスになるのか楽しみ!!

ファルコムスペシャルBOX'89 ミニ・アルバムで再プレス!!

そーです！　あのアレンジ集の傑作が、なんとバラで買えちゃうのだ！　お好きなアレンジをアラカルトしちゃおう！



▲それぞれ1,200円(税込)だっ！

詳しくは次号で紹介するよっ！

ARCADE

アーケード

「鳴かぬなら　気合いでよけろ　ホトトギス」
──今月の一句でした（意味不詳 た）。

人類をおびやかす謎の異星人を迎撃せよ!

デンジャラスシード



ひさびさにナムコが放つ、バリバリのスペースSTG。こいつは文字どおりデンジャラス！

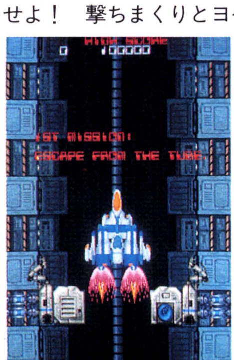
こいつはハードなシューティング!!

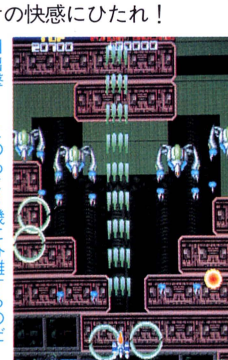
すでにゲーセンではおなじみのこのゲーム、実際にプレイしてみた人も多いことだろう。

マイシップ「ムーンダイバー」は、α・β・γの３機で構成されていて、４面まではこれらが分離しての戦闘だ。最初はα機で出発し、これがやられるとβ機、そしてまたやられるとγ機の順で発進する。攻撃力もそれぞれに強くなっていき、また攻撃方法もそれぞれにちがった特徴があるのだ、特殊攻撃もできるぞ。

敵の政撃は最初から激しく、しかもかたいヤツばかりだ。凶悪なボスを倒し、地下通路を脱せよ！　撃ちまくりとヨケの快感にひたれ！


▶各エリアのボスは超かたい！　心してかかれ!!


◀出撃！　このあと３機に分離するのだ

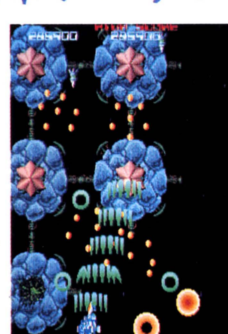

◀敵の奇襲には特殊攻撃で対抗しよう


◀赤い敵のハンマーに触れないよう注意！

３機合体！レッツ太陽系

５面からは生き残ったシップが合体し、宇宙空間での戦闘が始まる。とくに３機合体しての攻撃、これが強力！

とはいえ、敵の攻撃もよりいっそう激しいものになるので、気を抜くことはできない。雨あられのように降りそそぐ敵のスキ間をかいくぐり、全神経を指先に集中させないことには勝ち目はないのだ。極悪なエイリアンを一掃しろ！


▲３機合体で強力な攻撃！　しかし敵弾もすさまじい


▲ボス出現！　ここはボンバーでイッキにケリをつける

でっかい遊園地で遊んじゃおう!

マーベルランド



平和なコニーランドの頂上にある大遊園地が、地底王モウルに占領されてしまった！　さらわれた妖精たちを助け出し、モウルの野望を打ち砕くため、王子パコが大活躍！

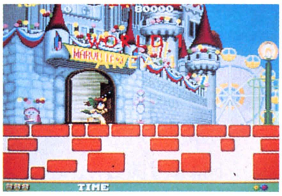
楽しさいっぱいの遊園地アクション

大きな遊園地を舞台に、ドラゴン族の男の子が飛んだり、跳ねたり、走ったり。見てるだけでも楽しいけど、プレイしてみるとさらに楽しい！　それがこの『マーベルランド』だ。

システムIIの機能がフルに生かされているので、ズーム&回転効果やサウンドはバッチシ。実際に遊園地にいるみたいな気分になっちゃうゾ。

さて、マーベルランドは4つのワールドで構成されていて、1ワールドは4つのエリアに分かれている。地上を走ったり、ジェットコースターに乗ったり、迷宮を駆けたり……と忙しいゾ!

迷宮の奥のボスを倒して、妖精を助けてあげてね。



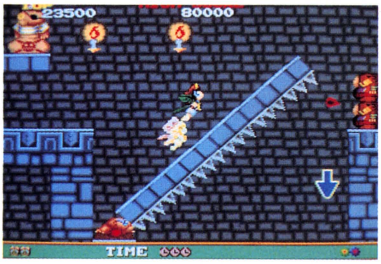
▶アスレチックワールドへようこそ♡



◀バイキング。左右に大きく揺れるんだヨ



▲ジェットコースター面は、障害をかわしてゴールまで乗っていくのだ。難しいゾ!?



▲迷宮のなかにもシカケがいっぱい。もちろん敵もいっぱい！　がんばれ、ボスはすぐそこだ！

ワールドボスと勝負



▲ワールド1のボスとは綱引き勝負だ。ボタンをたたきまくって綱を引け！



▶勝った勝った！　このあとボスは下へ……アワレ



アイテムだっ



◀分身。ぶん回して敵をやっつけられる



◀ウイング。ハイジャンプ+滞空時間がアップ

BONUS



▲おっと巨大なパックマン！　ナムコゲームのスターが、次々に登場するんだ。流れ星を拾え拾え！

イラスト募集中!

えー、いつも投稿していただいてありがとうございます。また今年も例によって、カラーイラストを募集しとりますが、なにせ受験シーズンとゆーことで、ハガキが多少減るのでは……と覚悟してたりして。それでも年中無休でみなさんの力作をお待ちしてるので、ヨロシクね。

あて先は、編集部「アーケード・スピリッツ」係だよ。ってワケで、では来月また会おう！　(た)

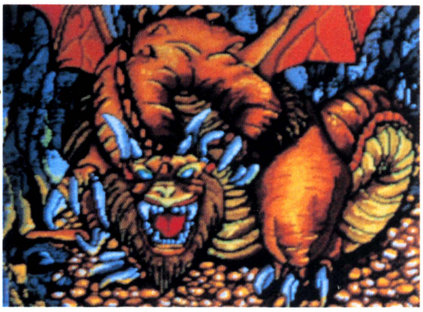
X68000

『ロードス島戦記』や『ワンダラーズ フロム イース』など、超大作が続々移植されるぞ！

より美しくなったディードリットを見てくれ！

ロードス島戦記

●ハミングバードソフト
☎06-315-8255／発売、価格未定



ファン待望の、ロッパー版登場



▶お、戦いの場面だ。こんなシーンもアニメしてほしいね

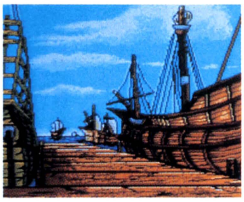
いやあ、お待たせ、お待たせ。いよいよあの『ロードス島戦記』がロッパー版で登場なのである。シナリオやイベントなどは98版と同じだが、なんたってグラフィックがいちだんと美しくなったのが、うれしいかぎり。ディードリットはより美しく、パーンはより精悍に、そしてスレインはよりクールになって登場だ。町やダンジョン内の風景も、ぐっとムードを盛りあげてくれるぞ！

とりあえず開発中の画面写真を何点か載せてみたので、穴があくほどごらんいただきたい。98版の画面とくらべて見ると、そのちがいがわかっていただけることと思う。

それにしても、『ロードス島戦記』の人気は、根強いものがあるね。それだけ完成された作品だってことなんだろうけどね。ロッパー・ユーザーの諸君、キミたちの冒険が始まるのは、もうすぐだ。期待して待とうぜ！



▲飲んだくれかと思ったら、なんと死んでるぜ。こりゃ事件だ！



▲ライデンの港。船のなかに入ることもできるぞ！

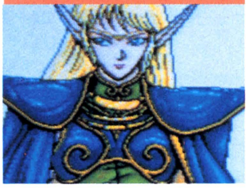
おなじみの6人も、ロッパー版なら こんなに美形!?

パーン



▲正義感あふれるリーダーとして、人気の高いキャラであった

ディードリット



▲美しく頭の切れるエルフのシャーマン。人気No.1だ

エト



▲冷静沈着、パーティの頼もしい知恵袋的存在のプリースト

スレイン



▲おっとりとした性格がとってもチャーミングなソーサラー

ギム



▲無口だが力強い、お父さんのよーなドワーフの戦士

ウッド・チャック



▲かぎりなくセコい性格で勝負のスカウト

神戸恋愛物語

●ザイン・ソフト☎0794-31-7453
発売中／8,800円（税別）



神戸の街並を楽しみながらAVG

ポートタワーに異人館……神戸の名所の写真を取りこんだグラフィックが、このゲームのウリ。ＡＶＧを楽しみながら神戸観光ができちゃう、ユニークなソフトである。こーゆーゲームは、やはりグラフィックの美しいロッパー版でプレイするにかぎるよね。異国情緒ただよう街で、男と女の恋のミステリーがつづられていく……いやあ、ロマンチックですなあ。

ストーリーのほうは、ある日、身におぼえのない事件で恋人にフラれた男の物語。はたして彼は、誤解を解いて恋人を取り戻すのか、それとも新しい恋を見つけるのか……？　いずれにせよ、この世でいちばんのミステリーは女である、とゆーのが私の個人的感想であった。

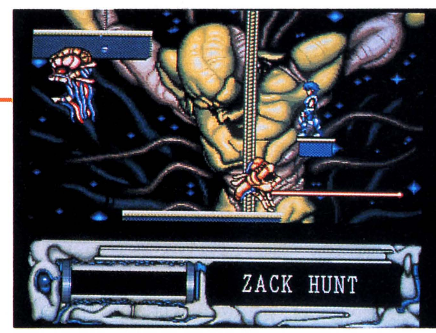

▲これが主人公のフラれ男。ふうん、けっこう二枚目じゃん


▲もと恋人の幸子。会いに行っても、ケンもほろろなのだ


▲ふとしたことで知り合った久美子。新しい恋の予感ってか？

DIŌS ディオス

●ザイン・ソフト☎0794-31-7453
発売中／9,800円（税別）



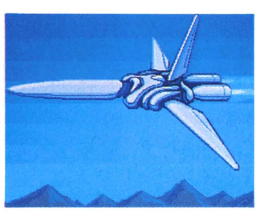
緊急司令！ 謎の生物を撲滅せよ

西暦2231年、開拓惑星ディオスを襲った謎の生物に、７人の戦士が戦いを挑む！　男５人、女ひとり、子どもひとりの戦士の、それぞれの戦いを描くアクションＲＰＧだ。どのキャラクターからゲームを始めてもＯＫ。奥行きの深いグラフィックと８方向多重高速スクロールで、迫力に満ちたアクションが楽しめるぞ！　おどろおどろしい敵キャラの姿も、気分を盛りあげる。アクションＲＰＧ大好きのキミなら見逃せないね！

もちろんサウンドボード２対応のＢＧＭも、期待したいポイント。サンプリングを使用した効果音なんかも随所に出てきて、ゲームのムードを、いやがうえにも盛りあげてくれるのだ。サウンドボードのないキミは、ＦＭ音源で楽しんでおくれ。

では、よい旅を！


◀主人公のひとり、ザック・ハントだよ


◀戦いの予感をはらんで旅立つ宇宙船！


◀惑星ディオスを襲った不気味な生物の正体は？

スターコマンド

●ヒューリンクス☎03-590-2311／４月発売予定／価格未定

より遊びやすく操作性もアップ

アイコンを多用して、より操作性をアップ。ちょっとムズい感じもあったシナリオも、わかりやすく工夫。ロッパー版『スターコマンド』は、ユーザーの立場に立って改良された、力作ＲＰＧだ。宇宙がスクロールするなど、98版にはなかった工夫も加えられ、楽しみもアップ！





ワンダラーズ フロム イース

●日本ファルコム☎0425-27-6501／３月24日発売予定／8,700円（税別）

ロッパー版画面を初公開だあっ!!

みなさん、お待たせしました。ロッパー版の画面写真が、ただいま到着いたしましたっ。今回は、よりアクション性を高めた内容とかで、もう指先がウズいてるファンも多いことでしょう。

また、28曲以上のＢＧＭは全曲ロッパー版アレンジバージョン！　こいつは楽しみだぜっ!!





予告　次号ではロッパー版『ワンダラーズ　フロム　イース』の総力特集を組む予定なのでお楽しみに!!

パソコンでおなじみの、人気アドベンチャーゲームがメガドラナイズされて登場！

'90年代はアドベンチャーゲームで始まる……

サイオブレード

●シグマ商事☎03-486-2892／4月発売予定／価格未定



メガドラならではの、とにかくすごいアドベンチャーゲームがこの『サイオブレード』。パソコンからの移植だが、総集編ともいえるオリジナルな内容になっている。

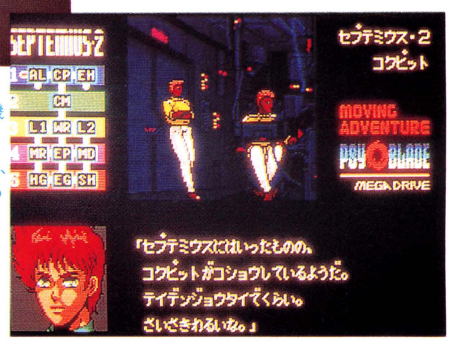
▶メガドラ初のAVG！

本体発売から１年、ほとんどのジャンルのソフトがラインナップに加わった。しかし〝ＡＶＧ〟は空席のまま。ＡＶＧファンにとっては、ちょっと物足りない１年だったんじゃないかな。それだけに、このゲームに寄せる期待は大きいハズ。メガドラ版『サイオブレード』は、そんなキミたちの期待を決して裏切らないゾ。

21世紀、恒星間有人探査機セプテミウス２は、バーナード星での調査を終えて帰路についた。順調に飛行を続けてきたが、冥王星から200億キロ、減速期８カ月目に異変が起き、セプテミウス２は徐々に予定航路を外れていった……キミはすべての謎を解き明かさなければならない。



▲オープニングのデモ。人類始まって以来の危機とは何なのか？



▶すべてのストーリーは、この停電による暗闇から始まるんだ。

▶MUSICに注目

いくら内容が良くたって、ＢＧＭや効果音などサウンドがイマイチだと寂しいよね。内容もさることながら、メガドラの音楽機能をフルに活かしたサウンドも注目してほしい。クラシック風にアレンジした、美しいＢＧＭと、まさに「効果的」に使用される効果音がゲームに彩りを添えている。ありがちな「サウンドとグラフィックの不一致」が雰囲気をぶち壊してしまう……なんていう不粋なコトはまったくない。安心してゲームのフィールドに、首までどっぷりつかれるよ！　百見は一聞にしかず、っていうし？　ぜひ一度サウンド体験してみてね。

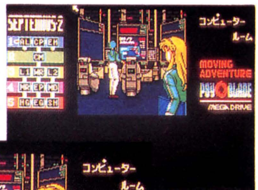




◀▲こういうショッキングな場面でこそ、ＢＧＭが重要な役割を占めてくるんだよねっ！

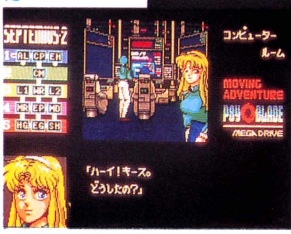
▶とにかくアニメ・アニメ・アニメなのだっ!!

部分的にアニメ処理がなされたゲームは、いままでも数多くリリースされてきたけれど、すべてのシーンがアニメーションで構成されたモノは、この『サイオブレード』が初めて。〝新世代アドベンチャーゲーム〞というのはダテじゃないぞ。

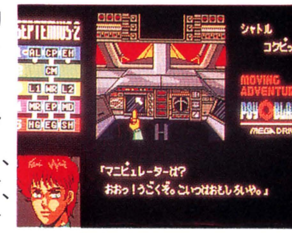


▶人物にカーソルを合わせると……

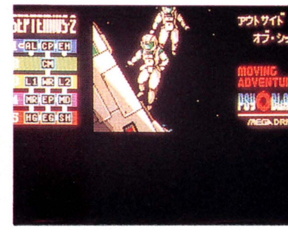
▼こちらを向いて話しかけてくるんだ



一枚の動かない絵の世界から、〝動き〞のあるフィールドへの進化は、90年代のAVGのトレンドになるかもしれないね。フルアニメと前述のサウンドとが調和して、映画の世界のなかに入り込んだような気分でプレイできる。また、家庭用ゲーム機では初めて、アイポイントカーソルが採用された。コレは、カーソルで目的の位置を指定さえすれば、全てがOK、というスグレモノ。例えば、画面上の人物を指定すればそれだけで、その人物がこちらを向いて話しかけてくるとか、ね。こういった工夫によって、アニメの多用による「うざったさ」を解決しているんだ。アニメさせるだけでなく、アフターケアも完璧！　なんだ。



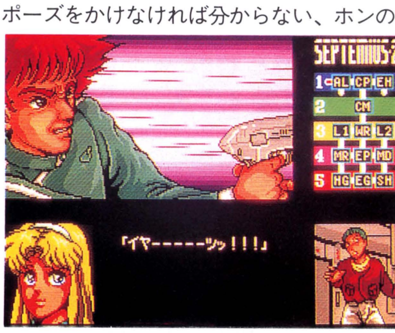
▲コンピュータもワンタッチで！



▲この画面がアニメするんだ

▶細部へのこだわりがウレシイね!!

主人公・キースが銃を撃ったあとの、ほんの一瞬。下の写真のシーンの直後のこと。なんと、空の薬莢(きょう)が飛び出すんだ。ポーズをかけなければ分からない、ホンのちょっとしたコトだけどね。こんなところにも、制作側のこだわりが感じられるんじゃない？



◀このコダワリがメガドラなんだよね

このテのゲームにありがちなのが、ハマったコトに気が付かずにセーブしてしまい、泣く泣く最初からやり直し……という悲劇。このゲームは、進行にかかわるまちがいをすると、即ゲームオーバーになる。だから、あらかじめセーブしておいたところに戻れば、ムダな時間を費やす心配がないってわけ。こういった親切な設計は、初心者にはかなり心強いよね。



▶この迫力がスゴい！　表情もスゴい……



◀拡大画面でもアニメするゾ！

2、3月の新作 Line Up

2月、3月もメガドラのラインナップは充実してるぞ。久びさのスポーツゲーム『スーパーリアルバスケットボール』がセガから発売される。期待のRPG『ソーサリアン』も見逃せないね。サン電子からは、いよいよ通信ゲーム『TEL TEL 麻雀』『TEL TEL スタジアム』が……。どれを買おうか迷っちゃうかも。

タイトル	メーカー	発売	価　格	ひと言コメント
スーパーリアルバスケットボール	セガ	2月	5200円	メガドラでスポーツってオシャレ
パトレイバー	セガ	〃	6000円	人気アニメが原作のオリジナルゲームだ
ニュージーランドストーリー	タイトー	〃	未定	かわゆいキウイにドキドキしちゃうかも
ソーサリアン	セガ	〃	未定	パソコンで人気の新感覚RPGだ
アトミック・ロボキッド	トレコ	〃	未定	新しく〝迷路〞の要素が加わった
TEL　TEL麻雀	サン電子	〃	5800円	通信モデムで友だちと一緒に楽しもう
重装機兵レイノス	NCS	3月	未定	新感覚でセマるシューティング
TEL　TELスタジアム	サン電子	〃	6500円	90年代は草野球も通信で!?
ゴーストバスターズ	未定	〃	未定	映画の世界を実際に体験しちゃおう
バットマン	未定	〃	未定	アメコミ感覚がおニューな感じ？

ニュージーランドストーリー

●タイトー／2月発売予定
価格未定



▲アーケードで人気の、アクションパズルゲームだ

重装機兵レイノス

●NCS／3月発売予定
価格未定



▲NCSのメガドラ参入第2弾が、この『レイノス』だ

発表



2カ月のごぶさたでした。1月号で盛大に募集した、'89年のナンバー1ソフトを決定する「スピリッツ・オブ・ザ・イヤー」の発表だあっ!! プレゼントの当選発表もあるから、見ないと損するぞ!!

SPIRITS OF THE YEAR

'89スピリッツ・オブ・ザ・イヤー

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

これは'90年代への応援歌！

あーあー、テスッテスッ、ただいまマイクのテスト中……失礼しました。そんなわけで、早いもんで「あっ！」という間の２カ月。発表の日がついに来てしまったのだ!!

１月号でズラーッとラインナップした（忘れた人はもう１回見直すように。買ってない人は買った人に見せてもらいたまえ）、「スピリッツ」定番コーナーの部門別ヒットソフトの数かず。これらのなかから、各部門ごとに１本ずつ「これが'89年のNo.１だ！」ってことで選んでもらい、投票してもらったというワケね。

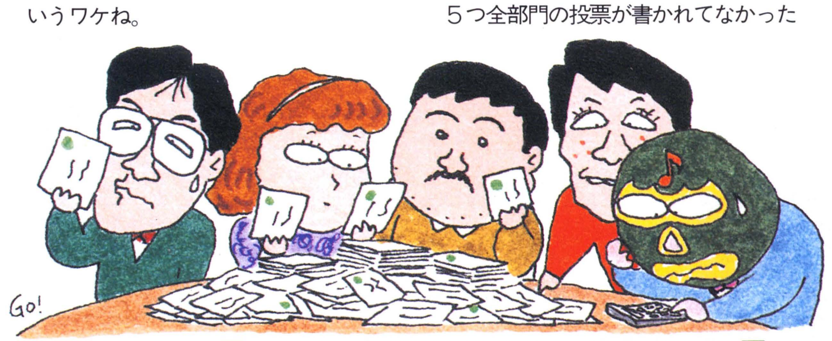
約2,300通に及ぶ応募ハガキが、当コーナーあてに届いたのだ。で、そのハガキの１枚１枚に目を通し、集計した結果、ついに決定！ '89年のNo.１！ってんで、にぎにぎしく、そして少々シャープに発表してしまうぞ。

おっと、それだけじゃなかったよな。この日のためにとばかりに用意した、ナイス、ゴージャス、パラダイスと３拍子そろったプレゼントの数かず！ おろ？ 気の早い人はもう下の欄に目を移してるねえ。ふっふっふっどうだ、キミの名前はあったかな？ ちなみに、５つ全部門の投票が書かれてなかったり、応募券の貼ってなかった人は無効にさせてもらったぞ。１月号でちゃんと注意したじゃないか!! ま一世間のオキテってのは、そういうもんだ。

んーとそゆコトで、お待ちかねの発表に移るワケだけども、まずはつぎのページに目を通して、心の準備をしてくれたまえ。なおプレゼントの当落は、順位とは関係ないので念のため！



▲全国各地から編集部に届いたハガキの山、山、山。整理にとっても時間がかかったのだ！



お年玉プレゼント当選者発表！

1 メガドライブ：静岡県／高野光弘、滋賀県／野並義昭 2 ＰＣエンジンＳＧ：大阪府／早崎智史、秋田県／上原洋一 3 サイバースティック：山形県／石澤敏博、兵庫県／広中和広、東京都／佐藤純一 4 『ウイニングラン』タペストリー：東京都／土屋敏彦、青森県／下山浩典、埼玉県／岩本進、他７名

 イラスト／中野豪

発表の前に…

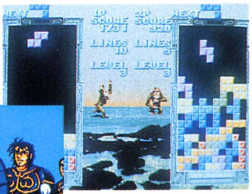
まずはこれを参考に順位を予想してみよう！

各部門の動きは!?

アーケード
まずはとにかく『テトリス』！ そしてシステムII&CPが市場制覇

とにかく目立ったのは『テトリス』の驀進(ばくしん)ぶり。パソコン版やＦＣ版もあったが、ゲーム性においてはアーケード版がダントツだろう。社会的ブームの火付け役だ。

他には、ナムコの「システムII」やカプコンの「ＣＰシステム」の健闘が目立った。ビジュアルのインパクトの強力さが武器である。





▲『テトリス』。インベーダーから10年後のヒット
◀『天地を喰らう』。昨年はカプコンの当り年！

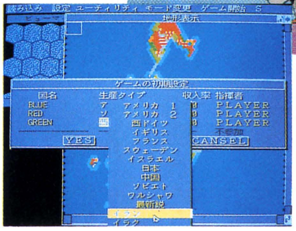
X68000
しっかりしたゲーム性がヒットの基盤となった

ロッパーはオリジナルより、まだまだ移植関係の色彩が強いようだ。逆に言えば既製のサンプルが市場に出ているだけに、ユーザーの目はかなり厳しい。単なるミーハー趣向ではない「ホンモノ」を求めてくる。

上位に名を連ねたソフトは、そういう意味で高い評価を得たものばかりだ。どれをとっても、うなずける内容だろう。



▶『めぞん一刻 完結編』。絵もキレイでゲーム性も◎。感動もひとしおだよね

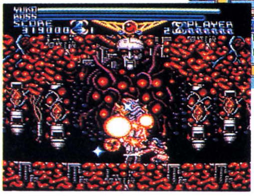


◀『スーパー大戦略68K』。プレイしやすさに重点を置いてつくられている！

PCエンジン
突き抜けるような爽快感をPCユーザーは求めているのだ！

「ＰＣエンジンの本分はアクションにあり」というのが市場の現状のようで、まずはとにかく「ゲームとして遊んで納得のいくもの」が選ばれたようだ。まだまだＨuカード全盛の感じが強く、ＣＤロムソフトはイマイチふるわなかったようである。そのなかで『ヴァリスII』は健闘した１本だろう。





▲『スーパー桃鉄』。パーティーソフトではNo.１！
◀『夢幻戦士　ヴァリスII』。アニメが感動だった

メガドライブ
16ビットの機能を駆使した成果が問われる

市場での普及度という点で、どうしてもＰＣエンジンには一歩譲ってしまうメガドラ。

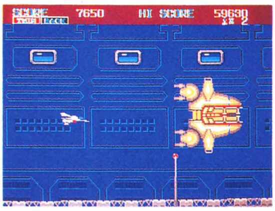
上位にランキングされたゲームの共通点としては「まずはグラフィック」といった感じだろう。16ビットの機能ならではの美しい画面が、いかにユーザーを引きつけたかがわかる。

まったくのオリジナルよりは、アーケードやパソコンである程度おなじみのゲームに比較的票が集まったようだ。

ハードの性能の引き出し方が、今後の課題となるだろう。



▲『スーパーハングオン』。アーケードと区別がつかないほどのデキ！



▲『サンダーフォースII ＭＤ』。メガドラのＳＴＧでは完成度ピカイチ！

ゲームミュージック
コンプ読者層にはパソコン関係の支持強し

上位のほとんどは、パソコン＆ＦＣ関係で埋めつくされた。曲としての聴きごたえもさることながら、共通しているのはいずれもゲームそのものの完成度が極めて高いということ。ゲームに惚れて、曲に惚れこんだユーザーが多いようだ。また、アレンジに人気が集まっているのも注目すべき点だろう。

アーケード関係は、イマイチふるわなかった。本誌がパソコン誌であるという性質上の結果もあるが、アレンジの完成度に関してパソコン方面のほうが上手だったということかな？　まぁ、今年度はアーケード関係もガンバってほしいものだ。



▲『スナッチャー』。ひたすら渋さが魅力だったぜ。



▲『コナミ・ゲームミュージックコレクションVol.０』

お年玉プレゼント当選者発表！

5『イースIII』楽譜集：静岡県／佐藤博昭 6『大魔界村』テレカ：東京都／山田浩志、京都府／近藤大雄、宮城県／高梨達史、他７名 7『Mr. HELI の大冒険』テレカ：山形県／伊藤勝雄、兵庫県／大西吉三、東京都／小國健、他７名 8『イメージファイト』トレーナー：千葉県／浜口真一



部門別集計結果

アーケード部門

1 テトリス
●セガ



330票

▲文句なしの1等賞。昨年まる1年にわたってゲーセンの売上げトップの座に君臨していた

2 ワルキューレの伝説
●ナムコ



243票

▶実際に物語を読み、冒険しているような気分になれたのがよかったよね

3 ダライアスII
●タイトー



132票

◀前作にましてパワーアップしたグラフィックとサウンドは圧巻！

4	天地を喰らう ●カプコン	108票
5	フェリオス ●ナムコ	93票
6	スーパーモナコGP ●セガ	90票
7	エリア'88 ●カプコン	84票
8	ウイニングラン ●ナムコ	66票
9	スプラッターハウス ●ナムコ	54票
10	イメージファイト ●アイレム	51票

X68000部門

1 アフターバーナー
●電波新聞社



423票

▲かぎりなくアーケードに近かったグラフィック・構成・操作性はNo.1にふさわしい！

2 ジェノサイド
●ズーム



360票

◀リアルなグラフィックとハードなアクションに支持が集まった

3 デスブリンガー
●日本テレネット



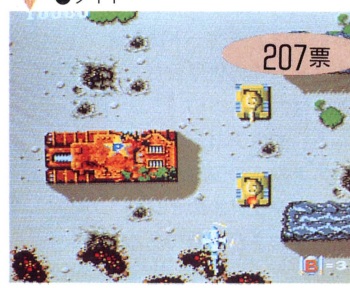
105票

◀3D形式のダンジョンと、独自のシステムがなかなか◎だった

4	めぞん一刻　完結編 ●マイクロキャビン	99票
5	沙羅曼蛇 ●シャープ	75票
6	スーパー大戦略68K ●システムソフト	63票
7	三國志 ●光栄	56票
8	R-TYPE ●アイレム	52票
9	リングマスターII ●ホビージャパン	45票
10	スタークルーザー ●アルシスソフトウェア	39票

PCエンジン部門

1 究極タイガー
●タイトー



207票

▲移植STGの傑作といったらこれしかない！撃ちまくる快感も難易度もそのまんま！

2 スーパー桃太郎電鉄
●ハドソン



147票

◀複数プレイの楽しさが評価された。展開も底抜けに明るいしね

3 ガンヘッド
●ハドソン



132票

◀これもじつに爽快なSTG。ゲームの完成度ではトップクラスだ！

4	夢幻戦士 ヴァリスII ●日本テレネット	114票
5	ドラゴンスピリット ●ナムコ	111票
6	天外魔境 ●ハドソン	105票
7	ファイナルラップツイン ●ナムコ	102票
8	オーダイン ●ナムコ	84票
9	スペースハリアー ●NECアベニュー	60票
10	パワーリーグII ●ハドソン	54票

お年玉プレゼント当選者発表！

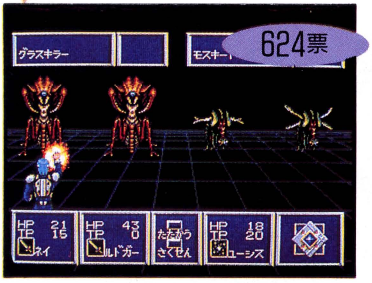
9『エックス・マルチプライ』ポップ：神奈川県／萩原薫 10 ファルコム・トレーナー：京都府／眞弓寛文 11 S.S.T.　バンドCD＆サイン色紙：兵庫県／勝部浩之、神奈川県／渡部智幸、北海道／浜江雅之、他2名 12『迷宮島』文具セット：山口県／三谷雅美、広島県／杉本健二、福島県／飯村昭彦

堂々発表！

さあさあ、たいへんお待たせしちゃったね。いよいよ集計結果の発表といこーじゃないか！　キミの予想は当たったかな？　こら、だれだ、トトカルチョやってるヤツは!!

メガドライブ部門

1 ファンタシースターⅡ
●セガ



624票

▲ダントツの1等賞。やはり「世界」のアピール度と「ネイちゃんカワイイっ!!」でしょう

2 大魔界村
●セガ



378票

◀アーケード版にあくまで忠実に作られた内容。メガドラの看板ですな

3 ゴールデンアックス
●セガ



192票

◀ほぼ完全と言っていい移植の出来。難度も手頃で「遊べるゲーム」！

4	SUPER大戦略 ●セガ	162票
5	スーパーハングオン ●セガ	60票
6	サンダーフォースⅡMD ●テクノソフト	54票
7	スペースハリアーⅡ ●セガ	51票
8	スーパーハイドライド ●アスミック	45票
9	スーパーサンダーブレード ●セガ	39票
10	獣王記 ●セガ	37票

ゲームミュージック部門

1 交響曲イース
●キングレコード



291票

▲イースの世界をドラマチックに表現したこの作品。1等賞の貫禄十分！

2 交響曲ソーサリアン
●キングレコード



174票

◀これまたファルコムレーベル。ソーサリアンたちの冒険が浮かんでくるような1本だ。

3 ファルコムスペシャルBOX'89
●キングレコード



153票

◀アレンジの多彩さとパワフルさではダントツ！好評に応えてバラ売りも決定してるゾ

4	ドラゴンクエスト ライブコンサート ●アポロン音楽工業	141票
5	ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱ ●ポリスターレコード	84票
6	スナッチャー ●キングレコード	81票
7	夢幻戦士ヴァリスⅡ ●東芝EMI	54票
8	組曲ウィザードリィⅡ ●アポロン音楽工業	51票
9	ビデオゲームグラフティ Vol.0 ●ビクター音楽産業	48票
10	SUPER SONIC TEAM S.S.T BAND ●ポニーキャニオン	42票

★集計結果★ 私はこう評価した



アーケード部門 やまざき拓

最近はとにかく、AV効果を前面に押し出してくるゲームが多い。そのなかで『テトリス』は「正統パズルゲーム」として、ゲーム性における強さを見せた。終了時のおさるも人気の要因!?



X68000部門 ロッパー福

私が一押ししてた『アフターバーナー』がダントツの1位、というのはうれしい限りである！　でも、今年度のトップはオリジナルものであってほしいなー、と思ったりもしてる。



PCエンジン部門 ビショップ小峯

上位はまったく予想通りの結果。1～3位は、ほぼ同一線上とみていいだろうと思う。CDロム、SGなど上位機種がどこまで健闘するか、早くも'90年の結果が気になるゾ。



メガドライブ部門 ルーラ岡田

私が推した『大魔界村』は2位!?　なんか私だけ予想がハズれたみたいじゃないのよ、プンプン!!　それにしても、すべてのなかで最高票を取った、『FSⅡ』はすごいっっ!!



ゲームミュージック部門 謎の覆面男

うむ、やはり「良い作品には良いGM」これだな。しかしファルコムレーベルの圧倒的強さ！　これはスゲーぜ。

それにしても、なんでアーケードが2本しかないのだ!?　遺憾であるぞ!!

お年玉プレゼント当選者発表！

13『DJボーイ』Tシャツ：富山県／田中茂雄、山梨県／剣持史夫、愛媛県／山本幸裕、石川県／脇田大他16名14『ダートフォックス』横断幕、他2点セット：大阪府／新座恒治、愛知県／溝脇森彦、東京都／池田匡宏、他7名（以上敬称略)。賞品発送は2月下旬頃の予定です。

Spirits Label

もう『魍魎戦記　摩陀羅』の
テレビCMを見てくれたかな?
このハイパーRPGも、ついに全国ネッ
トでその全貌が明らかになってきたわけ
だ。キミも情報にのりおくれるなよ!



ファミコン版

MADARA 摩陀羅 Vol.2

ⒸKONAMI　1990Ⓒ田島昭宇&マダラ・プロジェクトⒸ黒田幸弘Ⓒ角川書店

　ちまたでは、はやくも前人気急上昇中のファミコン版『魍魎戦記　摩陀羅』。ところが、その人気の上昇とはうらはらに、いまいちゲームシステムの方はハッキリと公開されていなかった。編集部に寄せられたアンケートハガキを見ても、「摩陀羅の戦闘は、どんな風に行われるの?」とか、「どんなメンバーがパーティに参加するのか、ぜひ教えて!」という内容のものが、けっこうあったんだ。

　そこで今回の記事では、読者の要望のもっとも高かった戦闘システムとパーティ編成について、紹介してゆこう。

　次号は「摩陀羅特集」。プレミア付き予約発売についての発表も!　期待!!



▲原作で摩陀羅がおとずれた風姫の村も登場

1 戦闘はオートバトル!

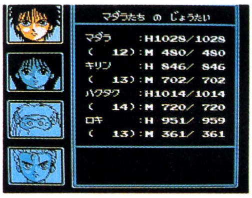
『魍魎戦記　摩陀羅』の戦闘は、プレイヤーがコントローラーに手を触れなくとも、自動的に解決してくれる「オートバトル」システムを採用。しかも、高度な思考ルーチンと大胆なプログラム技術によって、快適なスピードで戦闘が進行するのだ。もちろん、魔法やギミックの使用を行わせたければ、命令をあたえることも可能だ。



◀バトルフィールドは上から見降ろしたタイプだ

2 パーティ編成が自由

パーティの編成については、基本的にプレイヤーの思いどおりに編成することができる。だから、摩陀羅のまわりに女の子ばかりを集めたハーレムパーティや、ごつい戦士を集めたバイオレンスパーティなんてのも自由自在。さらに、パーティに参加しているメンバーによって、ストーリー展開が変化することだってあるんだ。



◀キミはどんなメンバーでパーティを組む?

NEW DISK INFORMATION

今月も話題の作品がドドーンと並んだ。お年玉がまだ残っていたら、イッキに買いまくるしかないかぁ!?（笑）

※価格はすべて税込価格です。

G.S.M.1500シリーズ

●ポニーキャニオン　各1,500円

　今回のリリースは、ニチブツから『アームドF&クレクマ2』、DECOから『ヘラクレスの栄光Ⅱ』だ。プレイの感動をGMで再現。



◀こちらDECO。ヒロイックだぜい



◀こちらニチブツ。ノッてます

夢を信じて

●アポロン音楽工業　シングルCD937円

　知る人ぞ知るTVアニメ『ドラクエ』の主題歌だ。歌は『輝きながら……』『最後の言い訳』などでおなじみ、徳永英明。冒険者のロマンを刻みこんだこの曲は聴く価値十分!　そういえば『ドラクエⅣ』がもーすぐ発売やね。

◀これはもうアニメも見るしかないでしょう!



サウンドエクスプレス「バーニングフォース」

●ビクター音楽産業　CD1,500円　MT1,300円

　ナムコの3DゲームのGM集。サウンドは『フェリオス』でおなじみ、かわげん氏が担当。こいつは聴くたびに燃える!?



◀めざせスペースファイター!

グラディウスⅢ

●キングレコード　CD3,000円

　話題のシューティングのGM集が早くも登場。ゲーセンですぐに終わってしまう人でも、先のステージの曲がゆったり聴ける。



◀初回プレスは豪華箱入りだよ

三國志Ⅱ

●光栄　CD2,987円　MT2,678円

　カシオペアの向谷実氏を作・編曲&演奏に迎えての1本。民族楽器を駆使したサウンドが聴きどころだ。88MCにも対応してるゾ!



◀古くて新しいサウンドに注目

お知らせ　来たる2月21日～3月21日まで、全国主要レコード店で「サイトロンレーベルフェア」が開催されるぞ。期間中にサイトロン商品（CD、ビデオ、LD、カセット、LP）を買うと、オリジナル・カンペンケースがもらえちゃうという、なんとも楽しいフェア。問い合わせは☎03-221-3251 ポニーキャニオンへ。


Eriko
Tamura
COMPTIQ
NEW IDOL DATA BANK
田村英里子
ⒸCOMPTIQ by KADOKAWA SHOTEN 1990
Photo by Youichi Iwase
Styling by Hiroko Okuda
Hair & Make-up by Shinichi Hayakawa
Coordinated by Masaaki Tsukada
Art Direction by Kazuo Takagi
Design by [AR+DA]


Falcom©
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。
我、異形の者なり。
ふたつにひとつ天と地と三つに分かたるるとき…
気は満ちて魔を祓う——
闇と魔につつまれたソーサリアンに、
朝(あした)を導くべく、五人の男が立ちあがった。
戦士(ファイター)のグレアム、ウィザードのロウポー、
ドワーフ・ラッツ、エルフのソルト、
すご腕のドライバー・ランブル。
1990年2月 今ここにソーサリアンの
新しい世界がまた一つ生まれた。
ドラゴンコミックスソーサリアンシリーズ第8弾
盗賊達の塔
久保田真二
B6判 490円(税込み)
一挙描きおろし2月5日発売

New IDOL DATA BANK

新・アイドル・データバンク

昨年はいろいろな新人賞を受賞した
英里子ちゃん。新曲
『プロセス』と
ビデオを
1月31日に発売、
3月にはコンサ
ートも行うというこ
とで英里子ファンの
みんなは今年も楽しみだね！



IDB 028

田村英里子

ERIKO TAMURA

IDOL DATA BANK
♥IDB028♥



田村英里子

去年の新人のなかで特に活躍の目立った英里子ちゃん。ファーストコンサートも大成功だったし、セカンドにかける意欲も満々だ。そんな2年目にかける英里子ちゃんに今回は斬りこんでみたゾ!!

――いよいよ2回めのコンサートが近づいてきたね。

「ええ。でも余裕なんてないですよ。前回の反省点を踏まえて、歌を一生懸命歌うだけです」

――今回改めたいことは？

「まず、振り付けを完璧にしておきたい。覚えてないなんてことがないようにね。あと、あいさつとかもちゃんとできるようにしたいな。前回なんか緊張しちゃって、考えてたこと全部とんじゃったんですよ。それから、いろんな曲を自分の意見を混じえて歌いたい。前回は初めてだったんで、みんなにおまかせだったから……」

もう新人じゃないので いろんなことに挑戦します

――ふむふむ。さて、コンサート以外で今年頑張ってみたいことは？

「ドラマとか演技することに挑戦してみたい！　とにかく新人じゃないので今年はいろいろやってみたいんですよ。だからドラマとかでわたしを観たら、どうか応援してください」

――仕事に燃えてるね～。たまには旅行でもしてリフレッシュしてみたら？

「いいですね。海外とか行ってみたいな。ヨーロッパはもう一回行ってみたいし」

もしもインタビュー

――宇宙人に拉致されたら？

「友だちになる。そうすれば心配がない」

――じゃあ、人喰い人種に捕まったら？

「友だちになる。そうすれば喰われない」

――友だちになってど～すんのさ！

「いっしょに人を喰う（笑）」

――おいおい！　アイドルの言うセリフじゃないぞ。

「ハハハ！　シャレですから。ほんとに食べるわけないでしょ」

――あたりまえじゃ！　でも、英里子ちゃんになら食べられてもいいな。

「……」

――そんな目でオレを見るな！　つ、次……。突然知らんヤツから「オレの女になれ」と言われたら？

「はい！　とか言う」

――なんじゃあ～？

「ついてくかもしれないな」

――こりゃこりゃ……。今回は危ないな～。さて、女が怖いという男の子がいたらど～する？

「怖くないですよ……わたしは。そんなことないですよ……わたしは。はい！」

INFORMATION

英里子ちゃんの'90年は充実しているぞ!!

《新曲》１月31日に新曲『プロセス』を、２月28日にアルバム『My Self』をリリースするぞ。

《ビデオ》新曲と同時にビデオ『Today』（税込・2300円）が発売。

《コンサート》2ndコンサートは、
3／20（火）大阪厚生年金会館
3／21（水）東京郵便貯金ホール
3／29（木）福岡都久志会館
4／20（金）名古屋芸術創造ホール
で行われるぞ。

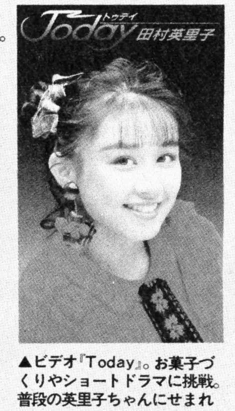
《ラジオ》文化放送『それゆけエリコール！』（日曜10:30～）、ＡＢＣラジオ『おしゃべりカプセル』(2/18～日曜24:40～)、東海ラジオ『英里子の大木戸通信』(月～金21:00～)放送中！

《ファンクラブ》入会金600円と会費1,400円(7カ月分)を現金書留で、**〒160新宿区四谷4-28大木戸ビル2F 田村英里子ＦＣ係(☎03-354-8500)**まで送金すればＯＫだ。

《キャラクターグッズ》今回の読プレにもある英里子グッズは通販でも購入できるぞ。詳しいことは、『夢織川・英里子ＳＨＯＰ』(☎075-251-0789）まで問い合わせてみるべし。

▼新曲『プロセス』。作詞：尾関昌也、作曲：佐藤 健。カップリング曲（Ｂ面）は『ガーネット伝説』





▲ビデオ『Today』。お菓子づくりやショートドラマに挑戦。普段の英里子ちゃんにせまれるVIDEOだ

撮影／岩瀬陽一　スタイリスト／奥田ひろこ　ヘアメイク／早川真一



──南極なんてどう？　今、南極ツアーなんてあるそうだよ。

「なんか寒そう……」

──寒いのキライ？

「寒い感じは好きなんですよ。寒い所でみんなが寒そうにして歩いてるのなんていいな」

──はあ？　よく分からん……

「とにかく、冬のにおいが好きなんです。冬っていうと昔いたドイツを思い出すし、空気が張りつめて住んでて気持ちいいんですよ。夏なんて暑くてジメジメしたイメージが強いでしょ」

──う〜む、夏の利点は女の子が薄着になることだけだもんな。では、最後にメッセージをば。

「コンサート来てくださいね!!」



iDOL Data Bank

ERIKOのデータをデータバンクでチェックしよう

IDB No.	IDB028
本名	坂本英理子（さかもと・えりこ）
ニックネーム	エリリン、えりこ
生年月日	昭和48年1月16日
星座	やぎ座
血液型	B型
出身地	茨城県勝田市
サイズ	身長158cm、体重45kg、バスト80cm ウエスト56cm、ヒップ83cm、足の大きさ23.5cm
出身校	堀越高校2年在学中
趣味	ショッピング
特技	お菓子づくり
歌手デビューはいつ？	平成元年3月15日
ディスコグラフィ	★シングル 『ロコモーションドリーム』（'89. 3 .15） 『好きよ』（'89. 6 .21） 『真剣(ほんき)』（'89. 9 . 6） 『プロセス』（'90. 1 .31） ★アルバム 『May be Dream』（'89. 7 .19）
ＴＶドラマ出演歴	『キャッツ・アイ』(NTV系・'88.7.23)『ワイルドで行こう！』(フジ系・'88.10.17〜'89.3.20)『水戸黄門』(TBS系・'89.3.6)
ＣＭ出演歴	カネボウ『朝シャンシェイクシャンプー』『SALA』、東芝、旺文社、アキレス他
どんな性格	明るい時は明るいけど、なやんだりするとおちこんじゃう
自分の体で好きな所	目
自分の体できらいな所	うで
好きなファッション	なし
好きなスポーツ	テニス、バドミントン
好きな動物	ネコ
きらいな動物	かわいくない動物
好きな音楽	スローバラードな曲
好きなアーティスト	竹内まりあ、チャゲ＆飛鳥
好きな食べ物	焼肉、インドカレー、果物
好きな色	白、青、赤、ピンク
好きな絵	油絵、風景画
好きな場所	自分の部屋
尊敬する人	両親
理想の男の子	やさしく清潔な人、英里子を一番好きでいてくれる人
きらいな男の子	不潔、人の悪口を言う人
よくみるＴＶ	歌番組
好きな映画	風と共に去りぬ
旅行したい国	アメリカ
占いを信じる？	信じない
初恋はいつ？	小学校2年の時
いちばん大切にしている物は？	自分の生活
愛読書	吉本ばななの作品、ちびまる子ちゃん
ライバルは誰？	なし
弾ける楽器	すず
欲しい物	かばん
キスの経験	なし
チカンにあったことは？	ある（小田急線で…）
結婚は何歳でしたい？	あまりしたくないけど……
コンピューターをどう思う？	すらすらできる人ってすごい！

PRESENT

エリリンからの読者プレゼント！



英里子グッズ 計7名



サイン色紙 10名

英里子ちゃんからのプレゼントは英里子グッズを計7名、直筆サイン色紙を10名にプレゼント。希望者は本誌巻末の応募ハガキに必要事項を記入して送ってね。〆切は3/7。

IDOL DATA BANK

♥IDOL DATA AVG♥

田村英里子の QUEEN OF IDOL



キミは売れっ子アイドル英里子ちゃんのマネージャーになった。彼女を大スターにできるかどうか、キミのマネージャーとしての手腕が問われるところだ。さて果してキミは……。

START

毎日、英里子ちゃんを車で送迎しているキミ。だがある日、ひとりのファンが自転車で車を追いかけてきた。
●車を止めるのなら5へ。
●ふりきるのなら23へ。

1

衣裳選びも合格。なかなかいいぞ〜。しかし翌日大ポカを……。早朝からレコーディングだったのにキミは寝坊してしまったのである。
●寝ていた英里子ちゃんを起こすやいなや急いでスタジオに連れてくのなら6へ。
●遅刻してでも、まずはゆっくり朝食をとらせてから出かけるのなら10へ。

2

帽子をドッとプレゼントされた英里子ちゃんだが「CD買ってくれるほうがうれしかったのに……」とポツリ……。あちゃあ〜外した。評定㋺へ。

3

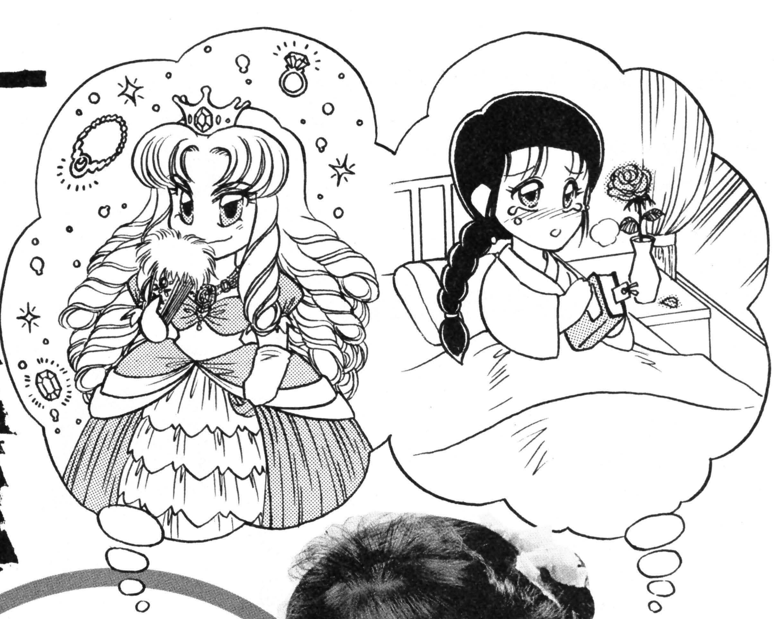
英里子ちゃんは怒り始めた。「なによ！　せっかく熱心なファンが握手を求めてきてくれるのに……。あなたは、わたしのファンを大事にしてくれないの！」……こうまで言われてキミは……。
●車を走らせるのなら17へ。
●握手させるのなら18へ。



4

「サイン入りのブロマイドに髪の毛１本つけるから」とプレゼント作戦に出るキミ。すると、そいつはそれに大喜びし、案外さっさと帰ってくれた。ホッとひと息ついて7へ。

5 そのファンはヘラヘラ笑いながら車に近づいてきて、英里子ちゃんに握手を求めた。
●握手させないのなら3へ。
●握手させてやるのなら18へ。



6 なんとかギリギリでスタジオに間に合った。しかし、なんにも食べてないせいか、英里子ちゃんはちっともいい声が出ない。ディレクターからはケチをつけられるし、英里子ちゃん自身もレコーディングの内容に不満を持っている。まあ〜、なんとか遅刻はせずに、無事に仕事は終えたのだが、なんか後味が悪かった……。寝坊したのも良くないが、その後の対応もまた良くなかった。評定ロへ。

7 さて翌日。某テレビ局から英里子ちゃんにドラマ出演の話がきた。こりゃあ〜願ってもないチャンス。英里子ちゃんは前々からドラマをやりたがっていたからね。でも、役柄が二つあって、そのうち一つを選択せねばならない。
●ちょっと意地悪なお姫様役を選ぶのなら13へ。
●かわいそうな今にも死ぬ役を選ぶのなら15へ。





8 ボカッ!! 正義の鉄拳が爆発し、そいつは一発でのびてしまった。だが、英里子ちゃんは「ファンに暴力ふるう人ってキライ」と怒ってしまった。キミは名誉回復とごきげんをとるため彼女に休暇を与えることにした。
●１週間の沖縄旅行なら12へ。
●１日だけの自由時間なら22へ。

9 「なによこれ！ こんなのイヤよ！」と、英里子ちゃんはメチャクチャいやがった。そうだよな……人形のような衣裳が似合う英里子ちゃんにボディコンはない。そうこうしてムズがってるうちに英里子ちゃんは少し気分が悪くなってしまった。どうしよう。次の仕事があるのに。
●仕事に行くのなら14へ。
●キャンセルなら評定ハへ。

10 朝食をとったため、スタジオには大幅に遅れてしまった。しかしキミは誠心誠意ディレクターに謝りまくり、なんとか許してもらうことができた。そしてお腹いっぱいの英里子ちゃんは十分に声を出すことができ、レコーディングは無事終了した。結果の良さに、遅刻も吹っ飛ぶ大満足となった。評定イへ。

11 当日、英里子ちゃんが歌ってるときに全員が客席からＣＤを掲げて見せた。それを見て英里子ちゃんは大感激し、それがキミの案だったことをあとで知って感謝さえしてくれた。やったね！ キミの作戦は大成功だった。21へ。

12 んでもって、ふたりは沖縄に来たのだが、仕事の虫の英里子ちゃんは１日いただけで東京へ帰りたいと言い始めた。

●仕事をしに、ほんとに帰るのなら20へ。

●仕事させずに絶対休ませるのなら評定㋩へ。

13 せっかくドラマの仕事を取ってきたのに、役柄を聞いて英里子ちゃんはムッとしてしまった。「意地悪な役をすると、実際のわたしもそういうふうに見られちゃいそうでつらいな……」というのが理由。ごもっとも……。マネージャーたるもの仕事の中身をよく吟味しないとね。20へ。



14 その日は歌番組の仕事だった。キミは英里子ちゃんに薬を飲ませたり、疲れないように休ませたりと最大限に気を遣ってあげた。おかげで英里子ちゃんはなんとか無事に仕事を終えることができた。決まった仕事をちょっとのことぐらいではキャンセルしない！　それが英里子ちゃんなのだ。評定㋺へ。

15 役柄を聞いて英里子ちゃんは喜んでくれた。「いいですよ。そういう役って前からやってみたかったから！」良かった良かった。暗い役柄なんてイヤがられるかと心配していたのだが……。とにかくキミの役選びは大成功だった。21へ。

16 英里子ちゃんの気持ちを察したキミは、そいつをなんとか追い返そうとした。だが、敵はなかなかしつこく、ちっとも帰ろうとしない……。

●物を与えるなどして帰ってもらうよう努力するのなら4へ。

●殴って追い返すのなら8へ。



17 後で判明したことだが、さっきのヤツは偏執狂のファンだった。関わりを持たずにかえって正解だったみたいだ。7へ。



18 英里子ちゃんはニコニコ、そいつはヘラヘラしながら握手をした。「ありがとうよ、田村。ところで田村、おまえの息くれよ」そいつはそう言うとビニール袋を取り出し、英里子ちゃんの口に無理やり当てがおうとする。「こら！　やめろ」キミはそいつを引き離そうとするが、なかなか離れない。しかたないのでキミはそいつを……。8へ。

19 キミは気を利かせたつもりで、そいつをマンションに入れてやった。が、そのとたんに英里子ちゃんは怒ってしまった。そりゃそうだよ。いくら熱心なファンでも家の中まではだめだよなあ。マネージャー失格！END。

20 さて、イベントの仕事だ。だが、その前日にファンクラブの代表と名乗る者がキミの前に現われ「みんなで英里子ちゃんにプレゼントをしたいんだけど」と相談を持ちかけられた。ステージに立ってるときに、ファン全員から何かをプレゼントされれば、そりゃあ〜英里子ちゃんは驚いて感激するに違いない。そこでキミは代表者に……。

●今、帽子を集めてるので、それを全員が持ってくるように提案するのなら2へ。

●全員が英里子ちゃんのＣＤを買ってきて、それを見せるという作戦を提案するなら11へ。

21 キミの評価はビシバシものに高いぞっ！　英里子ちゃんはキミの対応ぶりに大満足だっ！　ということで、安心しきった英里子ちゃんは、キミに自分の衣裳選びを任すと言ってきた。

●10代の女の子らしい、かわいくオシャレなモノにするのなら1へ。

●２年めだし、少し大人っぽい感じのモノにするのなら9へ。



22 1日だけのフリータイム。英里子ちゃんはどこにもいかずたっぷり寝だめした。よほど眠りたかったのね。キミはなかなかいい休暇を与えたぞっ！　21へ。

23 ふりきったつもりだったが、そいつは英里子ちゃんのマンションに先回りしていた。ここまでくるとタダのファンじゃあ〜ない。英里子ちゃんはニコニコしてるけど、それは……

●ほんとは困ってると思うのなら16へ。

●心底喜んでると思うのなら19へ。

イ　プロとして十分通用します

英里子ちゃんにとっての理想のマネージャーとは、体調に対して気を遣ってくれる人のことをいう。その点キミは大合格点をつけることができる。この調子なら英里子ちゃんをＢＩＧにできるし、他のアイドルのマネージャーをやらせても安心だろう！



ロ　ちょっと考え直してみる？

マネージャーとは大変なものなのだ。キミの評価はもうちょいってトコだが、まぁ気遣いに応用がきかないのは素人だからしょ〜がないとしよう。でも、慣れれば一流のマネージャーになれることは確実！　いっちょマジに目指してみるかい？



ハ　バッテン、バツバツですね

う〜ん、あかん……あきまへんな〜……。思わず関西弁で言いたくなるほどあきまへんわ。マネージャーというのは常にタレントに気を遣ってやらねば……。キャンセルしてまで仕事を休ませることが、本人にとっていいことかどうかもう一度よく考えてみよう。



構成／竹下ひろし　イラスト／羽柴砂忍（KKF）

IDOL DATA BANK

♪MELODY DATA♪

プロセス

編曲／武部聡志
作詞／尾関昌也
歌／田村英里子
作曲／佐藤 健



どこまであなたのこと
深入りしてゆくの
自分自身怖い
胸が張り裂けそうに
大きくなってゆく
熱い気持ち
異性を感じすぎてる

誰か…あやしいかげ
狙われてる
恋心を　盗まれそう
愛全部を　手にするまで
あなたのこと
目が離せない

知性と理性なんて
泉に投げ捨てる
子供じゃない私
まるでナイフの上の
シーソーゲームだわ
恋は同じ高さで
見つめあえない

夢が…刻めないの
攫えないの
くちびるまだ　未遂のまま
愛した分　不安になる
私のこと　あきらめないで

誰か…あやしいかげ
狙われてる
恋心を　盗まれそう
愛全部を　手にするまで
あなたのこと
目が離せない

```
ﾌﾟﾛｾｽ                          ﾀﾑﾗｴﾘｺ
@27T145L8Q8O5
R4G+G+G+G+F+D+C+4<B>C+D+2R4G+G+
G+G+4.G+B4A+G+4F+4.D+4F+F+2R8D+4
F+F+4.D+D+4C+1R4R2R8R8G+G+G+G+F+
D+C+4<B>C+D+2R4G+G+G+G+4.G+B4A+
G+4F+4.D+4F+F+2R8D+4F+F+2R8R4E4
F+4G+4G+4EF+4G+4.A2A4G+F+1R8R4B4
A+4F+4G+4R4G+4R4G+F+BG+2R8G+4R4
G+4R4G+F+BG+2R8G+4R4G+4R4G4GG+4
A+4.R4B4G+4B4A+4.G+4.F+4G+4R4G+4
R4G+F+BG+2R8G+4R4G+4R4G+F+BG+2R8
G+4R4G+4R4G4GG+4A+4.R4B4G+4B4A+4.
G+4.F+4G+1R1
$
```


お知らせ
アイドルデータバンクの情報と右のメロディデータを管理するプログラムが欲しい人は、郵便局の郵便振替用紙の通信欄に、あなたのお持ちの機種名(88mk/88SR/88VA/98(2DD)の4シリーズのいずれか)を必ず記入し、口座番号　東京9-98863、加入者名「月刊コンプティーク編集部」まで代金950円〔税込〕(送料・DISK代)を送金してください。

INFORMATION　新・アイドルデータバンクに登場してくれたアイドル8人の最新情報!!



IDB005 生稲晃子
1月18日に東京・渋谷公会堂でコンサートを行なったあっこ。3月7日に発売の新曲『日曜日はいらない』を含め23曲を披露してくれた。ファンもノリにノッて最高のコンサートだったぞ。



IDB006 国実百合
2月21日にミニアルバムが発売される。4曲はすべて昔の曲をリメイクしたもので百合ちゃん流の曲に仕上がるそうだ。吉永小百合の『寒い朝』なんてボクらは知らないよね〜(笑)。



IDB009 西村知美
とろりんのお店『TOMO-ROSE』が原宿にオープンしているのは知ってる？　占いグッズや、とろりんがデザインしたキャラクターグッズも発売しているのだ。



IDB017 増田未亜
お待ちかね、未亜ちゃん主演『地球防衛少女イコちゃん3』が2月にクランク・インするぞ。新曲『ハピネス物語』は2月22日発売、そして……次号4月号の表紙&データバンクにも決定！



IDB022 石田ひかり
3月21日に新曲の『Tomorrow』をリリースするピカちゃん。4月からはTBS系で連続ドラマにも挑戦。ストーリーは『スチュワーデス物語』ノリになるそう。



IDB024 西田ひかる
現在好評ON-AIR中のドラマ『いつも誰かに恋してるッ』に生徒会委員長(この本が出るころは任期が終ってるケド)役で出演中。新曲は4月4日発売予定だ。

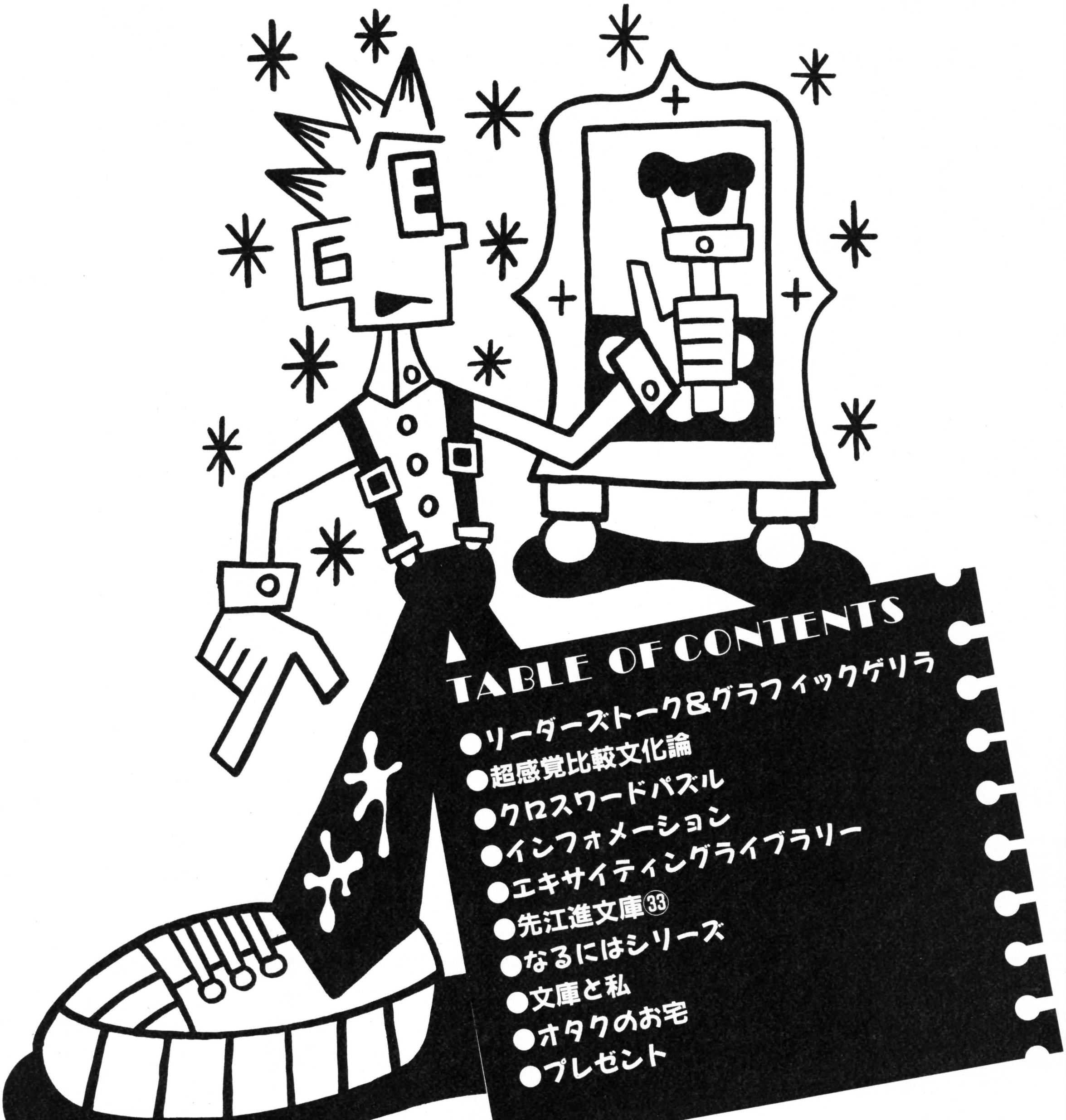


IDB025 千葉美加
新曲『風を感じて』が3月3日発売決定！　発売に合わせて3月中旬にはファンの集い、4月にはライブツアーも予定しているぞ。ライブツアーは全国で10ヶ所程度をまわる予定。

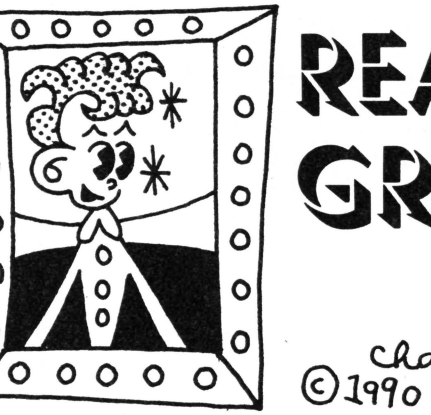


IDB027 CoCo
1月26日のファーストコンサートも無事終了したCoCo。ribbonの応援もあってコンサートは大成功！　そんなCoCoのファーストアルバムは3月14日発売が決定。今から待ち遠しい！

HIROBA NO CORNER



ADMISSION FREE



READERS' TALK GRAPHIC GUERRILLA



入学・進学をひかえて落ち着かない毎日。体調をくずさないよう気をつけてね。春の香りがするイラスト、待ってますよ〜！

＊今月のひろコ賞＊



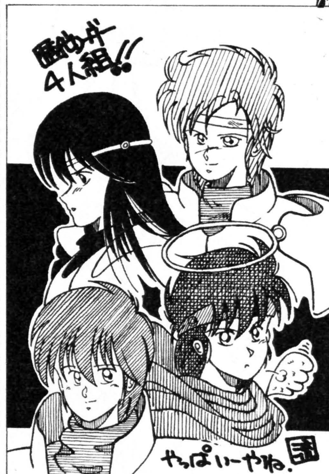
ネコみたいな目が、とってもセクシーな女戦士だね。しなやかなボディラインを見て、ダイエットを決意したひろコです。地球丸クン、またステキなイラスト送って！

◀茨城県　地球丸クン

▶大阪府　Palowniaクン



大阪って、食べ物もおいしいし、活気があって、すごくいい街だよね。ひろコは、大阪にイトコがいるので、よく遊びに行くんだよ！



◀埼玉県　流太クン

『ロードス島戦記』『クリスタニア』の歴代リーダーを描いて送ってくれた流太クン。いちばん好きなキャラは、だれ？　ひろコの場合、やっぱバーサーカーのオルソンかな？

from READERS

どじ話

R 意外と早く就職の内定が決まって、まわりの人間をアセらせていたAクンだが、なんとその会社が爆発してしまった！　いま彼は、ひとりで二次募集を探しているそうです。

山口県・倉森敦志

H うーん、かわいそうだけど笑っちゃう話ですね。ちなみにひろコは、某大学の合格発表の日、まちがって大学院の発表を見て落ちたと信じこみ、思いっきり落ちこんだ経験があります。バカですね。

R 先日、ゆれる電車の中で、ＯＬ風の女の人が、お化粧をしようとしていました。ところがその時、電車がハデにゆれて、女の人が持っていた口紅が鼻の穴にズッポリ……。ボクは、笑いをこらえるのがやっとでした。その人は、次の駅で、鼻の穴をまっ赤っ赤に染めて降りていきました。

兵庫県・米沢弘太

H その人、きっと、ものすご〜く恥ずかしかったでしょうね。ちょっと同情しちゃうけど……でも、やっぱりおかしい！

R 12月のある日、ボクは歯医者に行った。治療代を払うとき、看護婦さんに「1200円です」といわれてサイフを見ると、900円しかない。しかたなく、次の日に持ってくることにした。そして次の日、1200円を持って行くと、看護婦さんがひとこと、「10円たりません」。なんと代金は1210円だったのだ！

兵庫県・大村公一

H つまり、キミの聞きちがいだったワケ？　なさけない！

R 友人のＹがサイフを池に落としたので、手伝おうとしたら、Ｙといっしょに池に落ちてカゼをひいた。

愛知県・山本浩司

H はい、バカですね。でも、美しい友情だけは、ほめてあげよう。



▲東京都　藤沢えいるチャン

ひろコも、ねむーい！春って、どうしてねむくなるんでしょーねぇ……



▶奈良県　げるちゃん

イラストのあて先は、グラフィック・ゲリラ係でいいんですよ。これからもバリバリ描いてね！





▲神奈川県　あやの　しょうチャン

続きを聞きたいよ〜！また、おハガキください！



▲茨木県　燃えつきた剣・KENクン

そおですか、とうとう燃えつきちゃったんですか。次回はぜひ、灰になった剣・KENクンのイラストを送ってください！

▶山口県　合格祈願クン

受験の結果は、どうだったかな？　受かってるといいネ



◀神奈川県
今荷夜久クン

聖エルザは、ほんとに人気がありますね。アニメ化するといいね！



▲大阪府　壬生狼クン

こちらも、受験生クン。ひろコも合格をお祈りしてますよ。ガンバレ！



▶茨城県
ハーフグリフクン

共石のCMは、荻野目洋子ちゃんだよね。ひろコも大好きだよ！

◀兵庫県
高島　大クン

同人ソフトの原画を手伝ったという大クン。ぜひ見てみたいな！



キミのまわりのジャンキーなやつ

R うちの学コの近所で、白手袋をはめて普通のかっぽー着みてーなヤツ着た70そこそこのばっちゃんが、BMW運転してるのを見た。そのばっちゃんの目が、あまりにも真剣だったのを、おぼえている……恐かった！

新潟県・佐藤美登利

H 白手袋をはめてるところを見ると、やはり運転手サンなのでしょうか。なんか鬼気せまるものがありますね。ひろコも見たかった！　今度会ったら、ぜひ写真撮って送ってね！

R 商店街を歩いていたら、髪を赤く染めたヘビメタが、古いママチャリ（婦人用自転車）に乗っていた（しかも雪道！）。しかも歩いていたオレよりも遅かった。青森県・柴谷慈人

H ヘビメタの人って、見てるとおもしろいよね。ひろコも、電車なんかでヘビメタを見ると、心の中で大喜びしてしまいます。

R ボクの昔の級友の清実クンは、合宿の時、寝ながらオナラを何発もしたため、「寝屁（ねべ）」というすばらしいアダ名をつけられた。彼には他にも20コ強のアダ名がある。

大阪府・ものが水だけに、わら

H 寝屁クンもジャンキーだけど、キミのペンネームも、なかなかのものだと、ひろコは思います。

R この前、電車の中で寝ていたオバサンが、ドアが閉まる時になってあわてて突進し、必死でドアのすきまに頭をつっこんでるのを見た。

福岡県・中垣祐二

H 捨て身の攻撃に、心を打たれました。アセってたんですね〜。

超感覚比較文化論

なんだかんだで最近大きくクローズアップされちゃってる「オタク」の人々。今月はこの比較でも、とうとうオタクを登場させることになってしまったんだよ〜ん。

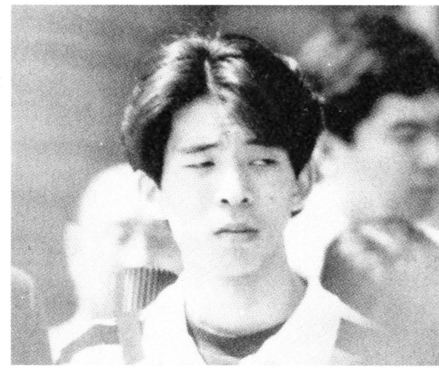


割り切ってるオタクVS割り切れないオタク



◀小川純一さん（25歳もちろん独身）栃木県出身・某美術専門学校を3カ月で中退後、数々のバイトをこなしながら漫画同人誌向けの作品を描きまくる

▲好きなアニメは『キャプテン翼』と『アイドル伝説えり子』と、どっぷりオタッキーな小川純一さん



▶坂巻和男さん（24歳もちろん独身）愛知県出身・某有名私大在学中からアイドルのコンサートに出没。部外者いうところの「カメラ小僧」になる

▲入れあげたアイドルは菊池桃子→元おニャン子の吉田裕美子→今は寺尾友美ちゃんだぞー!!

《調査内容》

①いつから現在の趣味にのめりこんだのですか。②どんな部分が楽しいのですか。③オタクの定義って何でしょう。④他人を見て「こいつってオタク〜」と思うのはどんなとき？ ⑤好きなタイプの女性は。⑥友達づきあいはいいほうですか。どんな友達が多いですか。⑦将来の夢はなんですか。⑧最近一番アタマに来たことは。⑨愛読書を教えてください。⑩六本木あたりで遊び呆けてる若者になにかひとこと。

割りきったオタク

①小学校６年の頃、マンガをノートに描いてて先生にほめられてから。②自分を表現できる部分でしょう。③マニアックはもちろん、おとなしいくせに自己主張の強いヤツ。④さ〜!? ⑤素直でワガママを言わない女の子。⑥まあまあ。なぜか大酒飲みが多く、そのほとんどが高校時代の友人。⑦プロの漫画家になって大金稼いで、スナックでもやりたい。⑧２年間つき合ってた女の子に、「私たちフィーリング合わないわね」と言われたこと。⑨アニメ雑誌全般。⑩自分と接点がないので何も言えません。

割りきれないオタク

①大学時代、友人にアイドル狂がいて影響を受けた。②可愛い女のコのナマの部分を写真に残せる。③知りません。わかりません。④そんなふうに思わない。自分は自分だし他人は他人でしょ。⑤おとなしい子。⑥フツーですよ！ 大学時代のサークル(アイドル関係)の友人が多い。夜中に電話したりとか。⑦まだわからない。⑧マスコミ関係に多少知り合いがいて、宮崎事件のときに「オタク」について教えてくれとしつこく言われた。⑨カーネギー「人を動かす」⑩いいんじゃないですか。

割り切ったオタクとはすなわち「オレはオタクだよ。だってオタクなんだもーん」と自分でキッパリとオタクなことを認めてしまう人のことで、この小川さんなんかはまさにそれ。昔はけっこう人にそう言われるとムッとしてたそーですが、ここ２〜３年はすっかり割り切って明るくオタク人生を歩んでるそーだ。大人になったのかなあ。でも、「明るくのーてんきな、社交性バッチリのオタク」って、なんか違うよーな気がするんだよな。何なんだろーな、う〜ん……。

対する「割りきれないオタク」の坂巻さんは、自分のことを「絶対オタクじゃないし、自分の友人も違う」と主張してやまない人。取材中もなんとなく不機嫌だったのは、当然といえば当然ですね、スミマセン。でも悪いけど、外見&性格、どこをとっても巷で言われる「典型的オタク」なんだよね。今回の比較は難しい…。ちなみに坂巻さんいわく、「世代論とかえらそーにブッてる若い文化人連中、あーゆうバカが本当のオタクってんじゃない？」だそーです。かもね。

寸評



小田嶋　隆

確かにオタクは不気味だ、が、オタクは、オタクをやめると、とんでもなくつまらない野郎になってしまう。

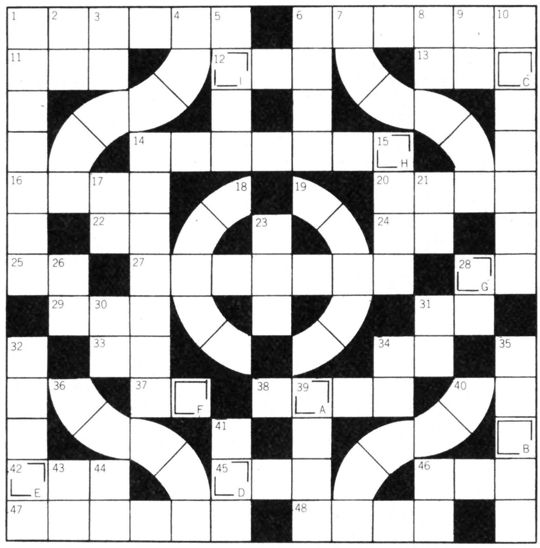
であるのなら、つまらない野郎になるよりはいっそ不気味な奴のままでいる方が良いとオレは思う。

「生涯一オタク！」これで良いのだ。

CROSSWORD PUZZLE

パズルを解いてA～Iの順に並べてみよう。この時期、キミがもっとも楽しみにしてるのはコレなのでは？　答えのわかった人は官製ハガキに書いて、編集部まで送りなさい。5名にTシャツがプレゼントされます。

〈パズル制作／草野公平〉



●タテのキー

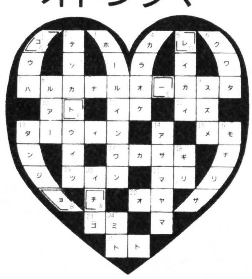
1　Ⅲもあるシステムソフトの人気ＳＬＧ
2　平成名物ＴＶ○○天
3　兵庫県の酒の産地
4　玄関と部屋を結ぶ通話装置
5　昔の宝くじ
6　物価が上がることで、デフレの反対
7　ラリー車の助手席に乗る人
8　海が荒れること
9　家と家の間の細い道
10　「FUNK FUJIYAMA」をヒットさせたグループ
14　システムソフトの戦国ＳＬＧ
15　ドキドキしてとても怖い映画や小説
17　外国から帰ったばかりで○○ボケだ
18　首都はワルシャワ
19　ひき肉を使った○○○○○ステーキ
21　ウドンやソバは○○類
23　ナマズが騒ぐとおこる？
26　パンダの好物
28　南の国に自生する背の高い木
30　北海道北部でも見られる海獣
31　巨人の主砲
32　システムソフトのパズルゲーム○○○○○Ⅱが人気
34　浴室のこと
35　野や山を歩く
36　チャウシェスク独裁政権が倒れた国
39　プロ野球の選手の交換や移籍
40　傘を英語で
41　天安門広場のある中国の市
43　○○より証拠
44　○○相撲

●ヨコのキー

1　ノーベルの発明したもの
6　福島県にある大きな湖
11　山の材木をこれにして川をくだる
12　温州○○○
13　悪いことをした政治家は○○○をつけろ
14　トライアスロンの別名
16　キミの近くにいる人
20　昔の映画を再映画化すること
22　なんだ○○こんな○○
24　パソコンのプログラムを実行させるコマンド
25　町内の○○野球
27　携帯用の無線通信機
28　ヘタな○○医者
29　とても甘い食品、同名の本誌編集長も子供には甘い
31　○○にも棒にもかからないダメなヤツ
33　社会党の委員長
34　キミの未来は○○色だ
37　○○は千年亀は万年
38　メイド・イン・ソビエトのパズルゲーム
42　天気予報で海上に○○○注意報が出た
45　殺し屋
46　これがなければ学校も楽しいんだけど
47　北アメリカの先住民族
48　ゲームソフトの代表的モンスター

先月の解答

オトシダマ



INFORMATION

人気コミックスが、ゲームブックになった！

『時給戦士スマイルバンの大冒険』が、オリジナル・ゲームブック（定価800円・税込）で登場だ！　ついては、この本を抽選で5名にプレゼントしちゃうよ！　商品のお問い合わせは久保書店まで、どんどんどうぞ！
●(03)386-3151

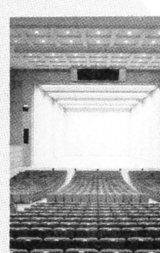


『ドラクエ』の贈り物！



超人気ファミコンゲーム『ドラクエ』のすべてを１冊の本に凝縮！　珍しい『ドラクエ』グッズの情報がいっぱいだよ。この『ドラゴンクエストパーフェクトコレクション1990』（定価380円・税込）を、２名にプレゼント！　商品についてのお問い合わせは(株)エニックス(03)369-8982まで。

春休みは、『ドラクエⅢ』を聴きに行こうよ！



4月3日、パルテノン多摩で『少年少女のための春休みコンサート』が開かれる。ゲストはすぎやまこういち氏。『ドラクエⅢ』の演奏もあり。●(0423)76-8181

キミの目の前で、あのリリアが誕生する！



来たる３月26日、新宿ルミネホールACTにて、ファルコムフェスティバル'90が開催されるぞ。楽しいイベントたっぷりだよ。

EXCITING LIBRARY
★BOOKS REVIEW



イラスト／中村亮

#8301



田中茂著

ＮＴＴの伝言ダイヤルに、さまざまな目的と思惑を持って群がる男女たち。その実態をくわしくレポートしつつ、今後のネットワークとしての可能性を考える。ハッカーの存在や匿名性ゆえの功罪など、パソコン通信との共通点も多数あって、考えさせられる一冊だ。

勁文社
880円（税込）

アビス



O.S.カード著

映画のノベライゼーションというと、ただ映画の筋書を文章でなぞっただけの作品、と考える人が多いのは残念だ。たとえばこの本などは、ふつうのＳＦ小説としても十分に通用する、レベルの高い作品。
３人の男女とＥＴとの交流が感動的に描かれている。

角川文庫
520円（税込）

失われた伝説

羅門祐人著



小学６年生の少年が、アンドロイドや魔術師の力を借りながら、悪の破壊神ズールとその一味に戦いを挑む……。パソコンゲームの世界でもおなじみの羅門氏が描く、ＳＦファンタジーの世界。どきどきするような冒険が、たっぷりと詰まった楽しい一冊なのだ。

国土社
1236円（税込）

霧雨の島

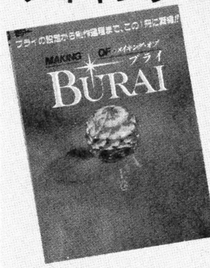
T.クリステンセン著



アニス大陸を襲った謎の疫病。その原因をつきとめるため旅立った一行をめぐる恐怖の体験を描く、本格的なファンタジーＲＰＧブック。サイコロ片手に、神秘と謎に満ちた冒険を、ぞんぶんに味わってほしい。パソコンゲームにはない楽しさが、きっと発見できる。

大日本絵画
2700円（税込）

メイキング・オブ・ブライ



MSX・FAN編集部編著

リバーヒルソフトの人気RPG『BURAI』のすべてを一冊におさめた、ファン必携の宝本。荒木伸吾氏の美しくも豪華なカラー原画に、飯島氏のシナリオ、ひとりひとりのキャラクターの製作秘話など、ゲームの舞台裏がたっぷりと楽しめる内容だ。

徳間書店
1500円（税込）

天下統一ハンドブック

河合秀郎著



本誌でも好評連載中の人気ＳＬＧ『天下統一』を、より楽しく遊ぶためのハンドブック。ゲームのシステムや各武将のデータ、戦略や戦術のアドバイスなど、わかりやすく見やすく解説してあるのが、うれしい。これさえあれば、天下統一も夢じゃないぞ。

ビー・エヌ・エヌ
1600円（税込）

先江進文庫㉝
ドールハウスの夢



◀V.C.アンドリュース著
扶桑社ミステリー　620円（税込）

女性を主人公とした大河小説を２作続けて読んだ。逆境の中からパリファッション界で成功するまでの、日本女性の苦労とサクセスのストーリー『チャイナドーン』。このような大河ものにはお定まりのパターンというのがあって、この作品の場合、いままさにパリでのファッションショーが始まる寸前の現在形で展開され、ショーの進行が危ぶまれるような事態が生じたところで話を停止させる。そして時間をいっぺんに主人公の若いころに戻し、生い立ちや苦労話を展開する。そして話を現在のファッションショーへと結びつけて、読者を心配させたままであったファッションショーが成功するところで幕を閉じる。という、現在→過去→現在というパターンである。

だがしかし、V.C.アンドリュースのドーランギャンガーシリーズは、現在→過去で終止符を打つという、珍しい超大作大河小説である。第１作『屋根裏部屋の花たち』では、４人の子供たちが３年以上も屋根裏部屋に閉じ込められて生活を送り、いっさい外の人間に姿を見せてはいけないという、異様な状況が描かれる。毎日食料を届け続けてきた母親も、そのうち新しい恋人を作り、子供たちのもとを去ってしまう。このように異様な環境に置かれた４人姉妹だが、彼らの明るさがこの小説でさわやかさを保っているので、読み心地は暗くはない。

はてさて第２、３、４作では屋根裏部屋を脱出した子供たちの成長と復讐の話となるが、著者アンドリュースの死後原稿が発見されたという第５作では、この悲しい運命の発端となった、４人姉妹の祖母の書き残した話が展開される。第１作を読み終えたときには、４人はどうしてこのような異様な運命を与えられたのだろうか、という疑問が読後感として残っていたが、第５作の『ドールハウスの夢』では、あまりにもあざやかに、あまりにも悲劇に、子供たちが屋根裏部屋に閉じ込められた運命の糸が解きほぐされて、読者の疑問が解消される。

V.C.アンドリュースはダークファンタジー小説の女王ともいわれるが、彼女の生み出す恐ろしさは、ホラー小説にありがちな架空のモンスターの出没、血や生首を飛び交わせる、といった小手先の恐ろしさとは違う。真の恐ろしさは、人間の血の中に流れている背徳の心、さらには愛や憎悪の糸がからみあったところに生れるのだ。

HIROBA NO CORNER

なるにはシリーズ

コピーライターになるには

森田慶子さんの巻



もりたけいこ・コピーライター。32歳。広告はもちろん、雑誌のライターとしても活躍中。本誌では「おせーてあげる」のケイちゃんとして、悩める読者に愛の手をさしのべている。最近はミステリーなども執筆中とか。多才な人だ。

●現在のポジション
ジャンルかまわずのフリーコピーライター。近頃ライターの仕事もなぜか増えているが。

●どうやってチャンスをつかんだか？
友達の紹介で業界にもぐりこみ、フリーになってからもすべて友達から仕事を得る。

●今の仕事のオイシイところ
コンピュータ業界からデパート業界、テレビ業界まであらゆる業界の裏がのぞける。

●仕事がイヤになるとき
代理店の力の差で仕事を奪われたとき、その他いろいろ書きだすときりがなくなる！

●夢は
金と時間と理解の３点にすべて恵まれた仕事にいっぺんでいいから出会ってみたい！

コピーライターになるには、１にツキ、２にコネ、３、４がなくて５に体力！　実力はあるのにチャンスに恵まれないと思うキミはやめたほうがいい。

コピーを書くのはコピーライターの仕事の半分。残りの半分、そしてより重要なのが、デザイナー、ＡＤ、クライアントなどたくさんいるチェックマンを説得して、書いたものを通すこと。いくらいいコピーが書けても、それが印刷物やフィルムにならなければ意味がない。だから仕事にめぐり合う運と信頼がなにより。そのためにはパワフルに遊んでたくさんのひとと知り合い、どんなに忙しくてもどの仕事も手を抜かずにこなす体力が必要なわけ！

●求人情報●

なにをかくそう、わたしこそが「おせーてあげる」コーナーのケイちゃんなのだ。（んなもん、イラスト見りゃわかる！）みなの衆、遠慮なく近う寄れ。寄ってくれれば、ファンクラブ(これから作るのだ)に入れてあげるぞー！

大江戸裏ワールド



中野 豪



文庫と私

大塚英志さんの巻



フリー編集者。「(勝)ファミコン」連載中の「MADARA」の原作担当。著書にはM君事件を扱った「Mの世代」(中森明夫らと共著、太田出版)など。

何年か前、『門茂男のザ・プロレス365』という奇妙なプロレス単行本シリーズが出版されていた。版元は門茂男プロレス全集刊行会というわけのわからない会社で、思うに自費出版に近い類のものだったのではないか。その内容はといえば殆どプロレス業界の内幕暴露モノでこの試合にはこういう裏での約束があったのにもかかわらず結局一方が裏切ってこうなってしまった、といった『東京スポーツ』や『ゴング』には絶対書いていない裏話がたくさん書かれていた。当時のプロレスジャーナリズムは「暗黙のルール」「ギミック」「ケーフェイ」なんて決して口にしなかったからこれは禁断のプロレス本だったのである。著者は察するにプロレス業界関係者に相当屈折したものを持っており愛憎半ばというより憎さ９割の私怨に満ちた内容であるが、全10巻近くに及んだこのシリーズを文庫本３冊に再編集した内の一冊が『馬場・猪木の真実』である。残念なことにこの文庫版はあっさり絶版となっている。猪木・馬場どころか天龍や長州の時代も通りすぎ、高田や橋本や武藤たちの時代がそこまで来ている今、ユセフ・トルコがどーたら言われてもなんのことだかさっぱりわからないのも仕方がない。同書に黒幕としてしばしば登場する梶原一騎も故人である。内容も内容だし例の金ピカカバーの角川文庫復刻版のシリーズで再出版されることもないだろう。だがプロレスおたくであるぼくには大切な一冊である。



◀馬場・猪木の真実　門茂男著　角川文庫

オタクのお宅



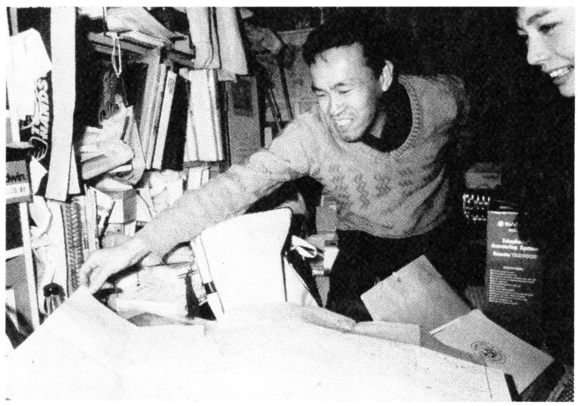
新幹線と横須賀線と大井町線の3線が立体交差する珍しいスポット、品川区下新明。ここが今月のオタク、加藤さんの故郷である。彼が鉄道オタクになったのは自然のナリユキ。生まれながらのオタクなのである。



◀加藤嘉弘さん・37歳。都内某ホテルのベッドメーキングの会社に勤務。鉄道に乗ることだけを目的とした旅を10年も続けている鉄道オタク



▶▼ていねいに保存されたキップの山とキロ程表。説明する姿はほんとうに楽しそう



鉄道オタク。オタクの新ジャンルである。取材後、オタク特攻隊A、Bの胸に共通に芽生えた疑問は「もしかして、今月のオタクはオタクという単語を知らないのではないか？」である。

鉄道を愛するあまり、人間との接触をしゃ断して久しそうなのだ。

事の起こりは1977年、100万円貯まったところで勤めていた信用組合をやめてヨーロッパへ行った。以来、鉄道に乗ることだけを目的にトルコ、エジプト、アジアをくまなくまわっている。

もちろん全部ひとり旅。西ヨーロッパの鉄道博物館は全部見てまわり、「第2の祖国」トルコは全線乗ったとか。

そして、買った乗車券、美術館入場券などすべてフエルアルバムに保管されている。その数約3000枚。保存状態もよい。話をしている最中もキップの列の乱れをていねいに直しているのを我々は見逃がさなかった。記憶力の良さはホンモノオタクとニセモノオタクを見分ける重要なポイントだが、加藤さんはもちろん合格である。「暇な時は時刻表を読んで過ごすんです」という彼は時刻表を暗記しているのだ。“股が開く”という鉄道オタク専門用語を諸君はご存じだろーか？　それはローカル線の停車時間がひとつ前の駅より長くなることだそうだ。数字を指でなぞる加藤さんの姿には迫力を越えてかわいらしささえ漂う。さらに時刻表だけでなく食品成分表（サルモネラ菌などによる食中毒の詳細を含む）や法医学などにまで記憶癖は及ぶ。加藤さんは職業さえも旅行に合わせて選んでいる。それはホテルのベッド・メーキング係。「地位も責任もないからすぐやめられるし、またすぐ勤められるんです。収入もこれ以上減る心配ないし」。鳥のように身軽な人なのだ。彼の旅支度がまたすごい。荷物はショルダーバッグにダンボール箱。「ダンボール箱はすぐ捨てられるし、またすぐ手にはいる。寝床にもなるんです」。週のうち6日は車中泊の彼には強い味方だ。といっても1等車輌はホテルなみに豪華なんだって。

南京錠と殺虫剤も

必須アイテムだ。最後に鉄道オタクの4箇条を。1.キセルはやらない（正当に安く乗る）2.飛行機に乗らない（空気より重い物体が飛ぶのは許せない）3.居眠りはしない（もったいない）4.下調べは念いりに、キロ程表は必ずつくる。また、トラベルグッズはホテルで拾ってきたものばかりとか。ハブラシ、ローションなどのほか、カバンまで！

オタクのエネルギーってすごい！



▲次の計画は青春18キップ（2260円）を使って新潟へカニを食べに行くこと



▲廃止寸前のオリエント急行は10万円の1等（'77年当時）に乗りました

▼トルコの切符がせいぞろい。ヨーロッパの鉄道博物館のもある





▲東武電鉄の凧を作れる乗車券と日光杉の絵馬の乗車券。きれい



▲朝から晩まで駅でネバって列車の写真を撮るのも楽しみのひとつ

PRESENT



Tシャツ、ほしい!

『ディオス』『神戸恋愛物語』でおなじみのザインソフトのTシャツを、5名に!

★応募の方法

プレゼントの当選者は、本誌とじこみハガキのアンケート解答者の中から決定。しめきりは'90年3月7日です。

不思議感覚の短篇集なのだ



NHK FMの『クロスオーバーイレブン』のスクリプトを手がける小沢章友氏が、ちょっと変わったタッチの短篇集を出版。この本『ロックンロール・アルテミス』を3名にプレゼントだよ!

カードゲームの決定版!



ホビージャパンから発売された3つのカードゲーム……『タンク・ハンター』『ホラーナイト』『ドラグーン・イン・ザ・ダンジョンズ』を、それぞれ5名にあげちゃう!

キミの部屋にミステリー



ハードの新作『トリロジー』のポスターを、5名にドド〜ンとプレゼント! 不思議な事件に巻きこまれる美女3人が、キミの部屋にステキな夢(もしかしてHな夢かな)を運んでくれるかも!?

《プレゼント当選者》

●ソフトハウス・マラソン当選者
マイクロネット/埼玉県・進藤久信他1名
デービーソフト/茨城県・中西勤
ズーム/東京都・佐藤敬良他9名
エス・ピー・エス/福岡県・名護屋亘
呉ソフトウエア工房/茨城県・塚本昌広
アートディンク/鳥取県・大川保則他4名
システムサコム/佐賀県・南里和伸他2名
スタークラフト/東京都・青木宏達他2名
ゲームアーツ/埼玉県・山中和也
ファミリーソフト/山口県・長橋誠他7名
ウルフ・チーム/静岡県・柳林広人他2名
伸童舎/千葉県・石川稔他4名
ヘルツ/大分県・松永秋彦他2名
エニックス/長野県・佐々木健司他4名
ツァイト/長埼県・橋本直樹他2名
ホビージャパン/北海道・石川大記他4名
工画堂スタジオ/北海道・今井隆太
日本テレネット/東京都・羽田光伸他4名
ポニーキャニオン/大阪府・北村一浩他19名
コナミ/千葉県・原剛他　名
翔企画/啞知県・鵜飼展行他7名
バショウハウス/長野県・唐沢勝他19名
パック・イン・ビデオ/東京都・織田美穂子他1名
ビクター音楽産業/愛知県・石渡創他9名
アスキー/大阪府・田島誠一
NCS/山形県・武藤剛
コスモス・コンピュータ/郡馬県・周東義明他14名
ジャスト/神奈川県・小林秀樹他5名
スタジオパンサー/兵庫県・坂上慎一
ボーステック/石川県・山本敏晴
G.A.M./青森県・佐藤征司
ナムコ/岡山県・四元進一他9名
ゼネラルプロダクツ/鹿児島県・中沢周一他5名
日本ファルコム/宮埼県・岩谷朋浩他9名
光栄/福島県・五十嵐清紀他9名
BPS/東京都・小林啄也
遊演体/大阪府・岩田正宣他1名
ブラザー工業タケル事務局/宮城県・二階堂重好他2名
T&Eソフト/群馬県・峯岸知彦他2名
マイクロキャビン/鹿児島県・加藤公洋他4名
クリスタルソフト/広島県・大村元基他4名
データウエスト/東京都・高橋洋一他14名
ハミングバードソフト/福岡県・岩丸勝利他2名
ソフト屋しゃんばら/宮城県・畠山健一他4名
グループSNE/東京都・蛭間隆他8名
コンパイル/広島県・平田淳二他4名
リバーヒルソフト/千葉県・水谷賢他5名
システムソフト/滋賀県・北野貴律他19名
ソフトスタジオWING/東京都・田那辺健多他6名
アルシスソフトウエア/東京都・堂本逸朗他5名



●『天と地と』カレンダー
大阪府　山下宏他9名
●『ワンダラーズ・フロム・イース』
徳島県　坂口大輔他9名
●『アートバンク』
秋田県　島田茂樹他3名
●『ドラゴンクエスト』
広島県　遠藤典子他1名
●『機動警察パトレイバー』
岡山県　上野俊彦他2名
●『ガルフォース』グッズ
東京都　松山達哉他24名

大江戸裏ワールド

中野豪



先月の懺悔

今月もまた読者の皆様よりたくさんのご指摘をいただきました。今月のご指摘が集中したのは当然のことながら237ページ、インフォメーションのニュータイプクラブ『キッズ』の通信販売のテレフォンカードの価格が書いていないという点です。

そうですね。お怒りはごもっとも。上層部からも叱責を受けました。以後気をつけます。

ところで定価は1200円(送料込)、です。

★雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

大江戸情報網



2代目〝殿〟様選びも、まぢかに迫った季節となりましたが、皆さんはいかがお過ごしですか。好調「SLG宝船」から、また選ばれるのか？　はたまた、阻止する人物が現れるのか。ウ〜ム、まだ間に合うぞ、早く情報を送れっ!!

パンパカパーン！　前号につづき、またまた「SLG宝船」から、2カ月連続の〝代官〟誕生だ。静岡県の水島一悦くん。おめでとう！　キミの「水滸伝」裏ワールド・レポートはおもしろく読ませてもらったヨ。これからも、この調子でガンガンとガンバってョ!!　そのほかの活躍者たちを紹介すると、「おせ〜てあげる」からは6名。青森県の伊達勉くんは「エメラルド・ドラゴン」の隠れモードを発見。この情報を見つけた人は、ほかにもたくさんいたけど、〝早い者勝ち〟ということで、情報提供いちばん乗りの伊達くんが昇格。選にもれた人たちは、次回作を期待してるヨ。「KEIKO組」からは1名。『セレクテッドソーサリアン』の隠れアイテム発見の情報を送ってくれたのは、愛知県の戸崎雄高くん。これからもヨロシク。「ひろばのコーナー」からも、ちょっと寂しい1名のみ。茨城県の菅原祥雅くんは、久しぶりのイラスト投稿。キミには根強いファンが多いから、これからもドシドシ投稿するように。わかったかい？　それじゃ、来月また会おう!!

公布

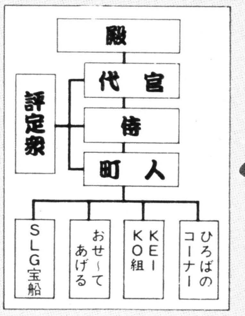
左の者　代官とする
小島　一悦〈静岡県〉

特別賞
菅原　祥雅〈茨城県〉

以下、町人とする
伊達　勉〈青森県〉
松田　篤志〈千葉県〉
市村　俊〈神奈川県〉
よ××ぱ〈愛知県〉
戸崎　雄高〈　〃　〉
木曽　彰〈広島県〉
古木　栄治〈福岡県〉

◎大江戸身分制度

大江戸情報網は、情報の提供者たちによる出世競争。「おせ〜てあげる」「SLG宝船」「KEIKO組」「ひろばのコーナー」での採用者たちには、その貢献度により“町人”“侍”“代官”の身分が与えられるんだ。1年間で、もっとも評価の高かった者には、“殿”の称号が与えられるぜ。



これらの審査は、お茶の水教授、KEIKOちゃん、ひろコちゃんからなる“評定衆”によって行われる。賞品は下の4点、“殿”にはさらに豪華な賞品が待ってるぞ。みんなよろしく！



●特別モニター

岡引募集

読者の声を大切にしたい「大江戸情報網」では、ストレートな意見を聞かせてくれる読者モニター〝岡引〟を募集中！　コンプティーク・影の情報部員として、キミたちの熱い要望や鋭い意見が、誌上に繁栄していくのだから、やりがいがあるぜ。もちろん、賞品も用意してあるぞ。「岡引」係まで応募するべし!!

イラスト／椙村嘉一

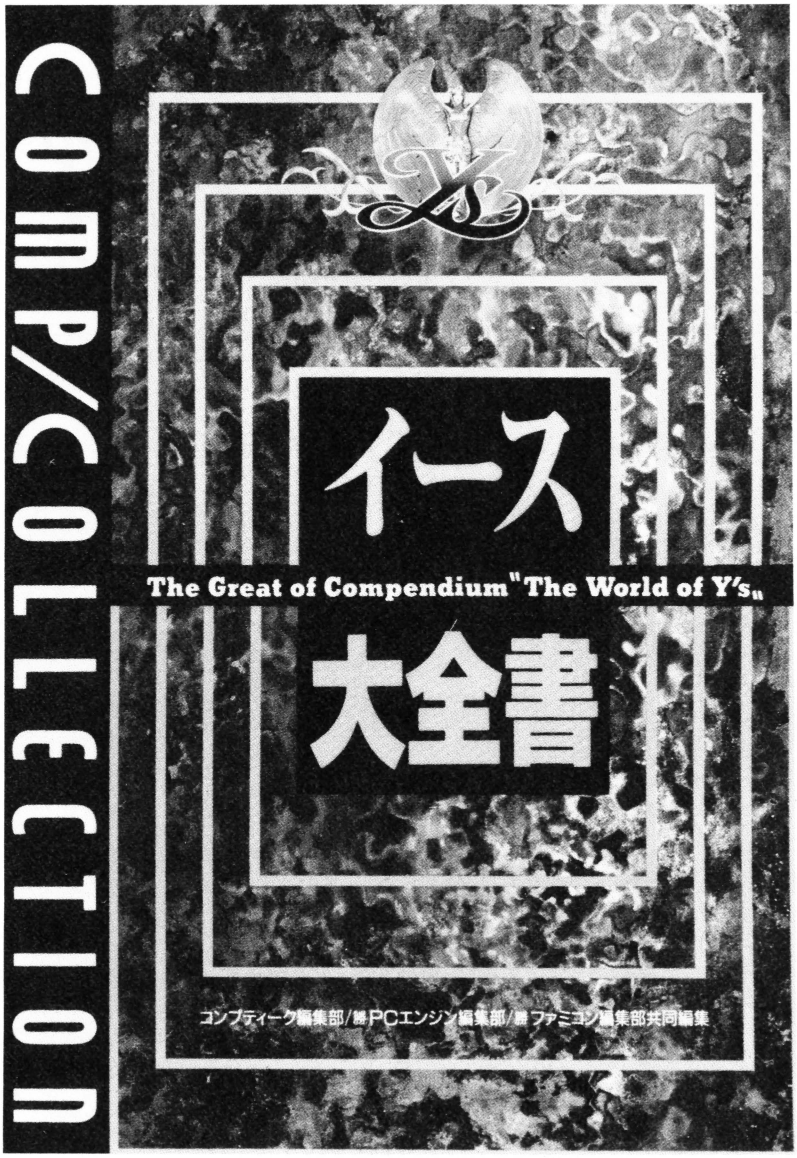


P-2とは何か？
謎の少女をめぐる
大いなる陰謀が、
Big City（TOKYO）にはりめぐらされた…
東京ハイスパートアクション
コンプコミックス
シティ
作・宇治谷順
画・田中正仁
読みごたえの特大判で590円（税込）
2月5日発売
角川書店

■イースファンの必読本■

●イース大宝典●バックストーリー
●イメージイラスト●著名人のエッセイ集
●イースⅠ、Ⅱ、Ⅲ攻略法etc.

この1冊でイースの世界が
すべて解き明かされる!!



コンプティーク、㊙PCエンジン、㊙ファミコン編集部共同編集

イース大全書

2月2日発売

定価980円(税込)

角川書店

Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。



題字・金田石城

HEAVENandEARTH

製作／「天と地と」委員会・配給／東映

天と地と 海音寺潮五郎

■単行本（上・下） 定価各1,800円

■文庫本 1～5 定価各430円

■角川コミックス 画・石川 賢
1～5 定価各660円

定価には消費税が含まれています。



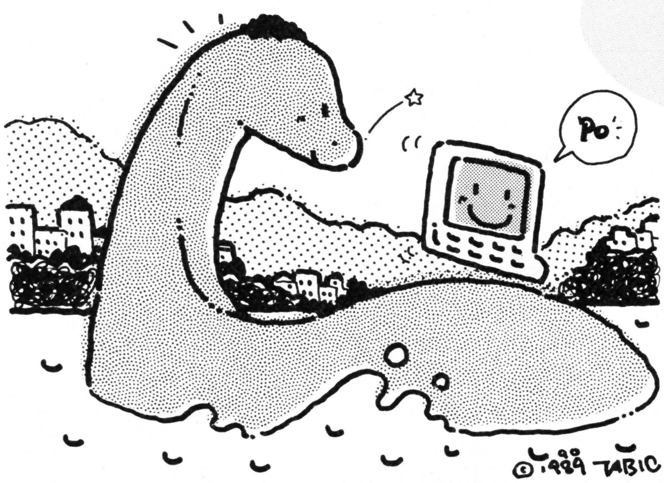
《前売券絶賛発売中!!》全国の書店・洋画系劇場窓口にて（劇場窓口でお買い上げの方に戦勝・開運・学業増進の 刀八毘沙門天王御守護（信貴山寺入魂） 限定プレゼント）

（刀八毘沙門天とは）北方世界を守護する戦いの神で四天王のひとつ。不世出の名将上杉謙信が「軍神」として終生崇拝。頭文字の「毘」を旗印とし、生涯無敗という驚異的な戦歴を残した。また出世自在、金銭如意、商売繁昌、家内安全と多くの福をもたらす神としても知られている



角川書店

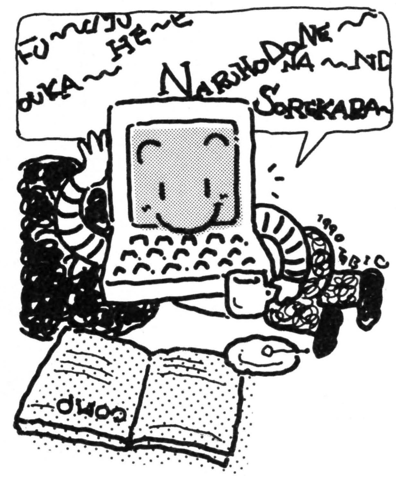
コンプティークBBS 伝言板



まだまだ寒い日が続いているけれど、みんな元気にネットワークしてるかな？ ヒンヤリ冷えこむ晩は、コタツに入りながらだれかとメッセージの交換なぁんてのがあったかくて楽しいね。

コンプBBSも、そろそろ開局2年目。新しい仲間も大勢増えて、どこのボードもアツアツに盛り上がっているぞ！

今月は100倍便利なコマンドふたつの紹介だよ



さて、それじゃ今月は前回に引き続いてボードの読み方とコマンドについて話をしよう。未読メッセージをまとめて読んでしまう『ALL』と『NEW』コマンドについては、先月ふれたね。じゃあ、もうちょっとハイテクニックなコマンドの紹介だ。

『ALL』や『NEW』を使ってまとめ読みしようとしたとき、いちばん困ってしまうのが、読む必要のないボードのメッセージまで全部表示されてしまうことだね。現在コンプBBSには、各テーマごとに分かれたSIGが30個近くもある。どれもみなおもしろいんだけど、人によっては必ずしも読む必要のないものもあるだろう。たとえば『RPG』と『狂乱酒場』のふたつだけは毎回読みたいけど、あとのボードは気が向いたときに読めればいいやって人もいるんじゃないかと思う。

そんなときに使ってもらいたいのが『U』コマンド。これは、ある特定のボードを『ALL』や『NEW』の対象から外してしまうというもので、1度セットしてしまえば解除するまでずーっと有効という便利なコマンドなんだ。

使い方は簡単。まず検索対象から外したいボード、つまり毎回読むわけではないボードに行って、リードモードに入る。ここまではわかるよね？ するとボードタイトルと既読／未読メッセージ数の後に、

〔CR,N,＋,－,#,DATE,L,S,I,H,C,E,X,K,U,M,?〕

ってのが表示されるはずだ。これが現在使えるコマンドの一覧（よくわからないコマンドもあると思うけど、まあそれについてはこの先説明していくつもりだから待っててね。順番順番）。とにかく、ここで『U』を入力すると現在未読ぶんのメッセージが全部既読あつかいになって、しかも次回から検索対象から外されてしまう。こうして毎回読む必要のないボードすべてに『U』を入力していけば、つぎからは読みたいボードの、新しいメッセージだけをすぐに読めるというわけだ。

もちろん、こうして検索対象から外したボードでも、直接ジャンプしたり、あるいはメニューから順番にたどっていけばいつでも書き込みを読むことができるから「もう読めなくなっちゃうの？」というような心配はいらない。要は『ALL』と『NEW』のときだけ対象から外されるだけっていうことだね。それに、いったん『U』コマンドを設定した後でも、同じように『M』コマンドを使えば再び検索対象に加えることもできるんだ。

ボードの検索対象を決める『U』コマンドと『M』コマンド。どちらも便利な機能だから、ぜひ上手に使ってほしい。

アクセス番号
03-730-4511

 イラスト／寒河江きみこ

コンプティークBBS メニューマップ

- 1. ご案内
  - システムインフォメーション
  - みんなみてみて
  - 4誌編集部よりのお知らせ
  - コンプティークBBS規約
- 2. メールボックス
- 3. BBS
  - コンプティーク
    - How To Win
      - RPG
      - SLG
      - AVG
      - ACT
      - アーケードマシン
      - その他のゲーム
      - ヒントをくれ！
    - メゾン・コンプ
      - クロちゃんの部屋
      - 菊川涼音の屋根裏部屋
      - 片っP!の書斎
      - 矢野徹の狂乱酒場(料亭・志乃)
      - メゾン・コンプ5号
      - メゾン・コンプ6号
      - ビショプ小峯の部屋
    - ドラゴンジム
      - アイドル
      - アニメ
      - 映画
      - 小説
      - SFサロン
      - 音楽一般
      - コミック
    - RPGWORLD
      - ロードス島戦記&漂流伝説クリスタリア
      - RPG・トーク・ボード
      - RPG・プレイ・グランド1
      - RPG・プレイ・グランド2
      - ロボクラッシュ&トップをねらえ！
  - オンラインゲーム(現在企画中)
  - フリートーク
  - データボックス
- 5. システムツール

………………………………〈キリトリ線〉………………………………

コンプティークBBS ID申請書

フリガナ			
氏　名	印		
住　所	〒		
職　業		生年月日	(西暦で記入のこと) 年　月　日
電　話			
使用機種			
回線使用料負担者	印		

〈説明文〉

- この申請用紙に必要事項を記入してください。記入もれがあると、IDを発行できないことがあります。
- 破線で切り取ってください。
- 62円切手を貼って返送先を書いた返信用封筒といっしょに、封書でコンプティークＢＢＳ「ID」係へ郵送してください。
  おりかえし、IDを郵便でお知らせします。
- 規約をよく読んでから申請書を送ってください。

HARD PACK PAGE



毎日寒い日が続くけど、カゼなんかひいてないかな？　でも、いつまでも冬は続かない。もうひとふんばりで春がくる。……と思ったらスギの花粉の季節でもあるわけで、アレルギー性の人には寒いより辛い季節になるのかな。……まあいいか。気を取り直して、毎度おなじみHARD PACK PAGEでやんす。最新AV製品から変わりだねソフトまで、今月も盛りだくさんでお送りしますっ!!

◆　◆　◆

NEW PRODUCT 1 パソコン対応100インチ大型液晶プロジェクター

シャープ　液晶プロジェクター『XV-100R』550,000円

近頃、大型画面にリキを入れているシャープが、100インチまで対応可能な液晶プロジェクターを発売した。

TFT液晶パネルの３原色光シャッター方式を採用したもので、通常の大型プロジェクターに比べ、地磁気の影響も少なく、色合わせなどが簡単に行えるといった特徴がある。大きさは、25インチから100インチまで自在に選べ、左右の反転表示も可能。

と、ここまでは去年の10月号で紹介したシャープの液晶プロジェクターと、なんら変わりはない。では、ちがいを見てみよう。従来は、４ピンミニDIN型のＳ映像端子とRCAピン型のビデオ映像端子しか装備していなかったのに、今回15ピンD-sub型のRGB映像端子が加わったのである。コレはぼくたちパソコン・ユーザーにとっては大きなちがいだ。レンタルビデオやLDを大画面で楽しめるのはうれしいけれど、それだけのことで55万円ものお金を投資するのはちょっと……ってかんじはするよね。でも100インチ画面でゲームができるとなれば魅力倍増、話は少しちがってくる。

このプロジェクター、RGB入力時は、解像度320ドット×200ライン。色の方はパソコンやソフトにも制限されるが、とりあえずアナログRGBモードで、65,536色まで表示可能。

カタログ上は『X68000』シリーズ、『X-1ターボZ』シリーズ、『PC8801』、『PC9801』シリーズ、『PC98Do』、『PC286』シリーズに接続可能となっている。それ以外のパソコンでも、RGB出力で320×200ドットモードを持っていればつながるが、念のため購入前に確認のこと。

先日、サスペンスドラマを見ていたら、主人公の心理状態を、部屋に置いてあるプロジェクターの映像で表現するという演出があった。こうした小道具に使われるようになったら、現実でも普及するまで、そう時間はかからない。お父さんに購入をススメてみては？

問い合わせ　☎ (03) 269-4649


▲液晶パネル使用のプロジェクター『XV-100R』

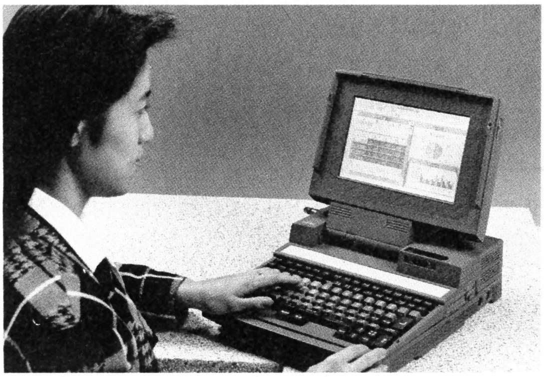
　イラスト／スージィ甘金　（価格はすべて税別の値段です）

NEW PRODUCT 2 32ビット ラップトップ、FMRにカラーで登場

富士通　32ビットカラーラップトップパソコン『FMR-50LX』748,000円〜

富士通が32ビットカラーラップトップパソコンを発売した。

富士通の32ビットパソコンといえば、宮沢りえちゃんの『FM-TOWNS』がおなじみなんだけど、今回登場したのは『FM-TOWNS』のニューフェイスじゃなくって、FMRシリーズの方の最新機『FMR-50LX』だ。


▲富士通の32ビットカラーラップトップ『FMR-50LX』

こんなことを言っては失礼だが、近頃『TOWNS』の影に隠れて、『FMR』の存在は目立たなくなってきていただけに、『FMR-50LX』の登場には、なつかしさすら感じてしまっうなぁ。

『FMR-50LX』は、ディスプレイにカラー液晶を使っているのが特徴。これはDSTN方式と言って、従来の白黒の液晶にカラーフィルターを組み込んだもの。デスクトップなどに使われているCRTに比較すると鮮明さの点でやや不満が残るが、16色表示で、アプリケーションなどがデスクトップと同様カラーで使えるという魅力は大きい。

ＣＰＵはインテル社の80386。クロック周波数は20MHzだ。

価格は3.5インチドライブを２基搭載した『FMR-50LX２』が748,000円、それに40MBのハードディスクも内蔵した『FMR-50LX６』が908,000円。

日本電気の『PC-9801LX５C』もカラー液晶ラップトップパソコンだが、16ビットで発色も８色のみだから、この『FMR-LX』が、初の32ビットカラーラップトップパソコンとなるわけだ。

32ビットカラーラップトップといえば、今後各社の競合が予想される分野。１月には日立が製品化を発表、日本電気、エプソン、三洋電気などの発表も予想されている。ノートパソコンに引き続いて、1990年代の話題の中心となる32ビットカラーラップトップ。そこに『FMR』を投入してきたということは、仕事は『FMR』、遊びは『TOWNS』ということなのかな。でも『TOWNS』のCMでは、「お仕事にも使えます」ってなこと言ってたような気がするんだけど……。

問い合わせ　☎(03) 646-0816

NEW PRODUCT 3 あくまで画質を追求したホンモノ指向の贅沢LD

パイオニア　LDプレイヤー『LD-X１』400,000円

ジャパン・バッシングとか、円高日本とか言われ、金余り現象なんて文字が新聞や雑誌を賑わしたけど、いったいどこにお金が余ってるんだろう。もしボクがホントにお金持ちだったら、パイオニアのLDプレイヤー『LD-X１』を買うんだけどなあ。

『LD-X１』は、CDなんかも聞けるマルチプレイヤーではない。といってコンパクトでデザイン的に優れている、というわけでもない。

機能的には特別自慢すべきものはなく、なんの変哲もないただのLDプレイヤーなのである。ナノニ、なぜ40万円もするのか。じつは『LD-X１』は、パイオニアが光ディスク技術の粋を結集してつくった、画質・音質ともに最高レベルのLDなのだ。

水平解像度は425本。SN比(信号対雑音の比率)を従来機よりも６デシベル改善、52デシベルまでアップしたNEWアキュフォーカスシステムを搭載。位相特性の劣化を防止するデジタル回路などに囲まれて、LDのデータを漏らさずに高精度に再現してくれる。アクセスタイムも、世界最高速のCAV約２秒／CLV約４秒を誇る。構造は振動に強い高剛性材質を使い、振動の発生を防ぐようになっている。そのため全体重量は28kgもあるドッシリタイプ。

機能的には、コレといって自慢できるものはないが、この画質へのこだわり、音への執着には、目を見張るものがある。せっかくLDで見るんだから、ビデオに差をつけるまで美を追求し、再現しようというこの心意気！

ホンモノのAVファンならば、多機能LDプレイヤーなんかより、こういったLDを再生することだけに力を尽くしたプレイヤーのオーナーになりたいものだ。でも、「15万円でLDもCDもかかるんですよ」なんて言われると、ついフラフラっとそっちに手が伸びてしまうボクは、まだまだ貧乏人なんでしょうか？

問い合わせ　☎(03) 494-1111



▲映像S/N比を業界初の52デシベルまで上げたLDプレイヤー『LD-X1』

NEW PRODUCT 4 低価格でも高機能 X68000用のMIDIボード登場

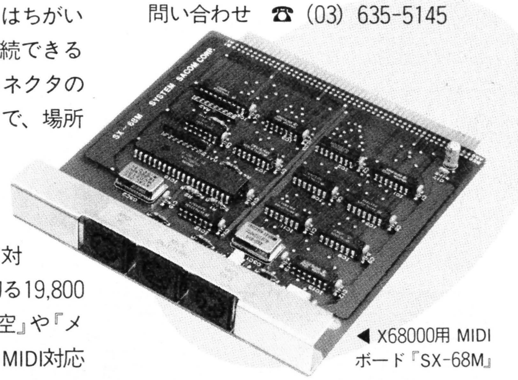
システム サコム MIDIインターフェースボード『SX-68M』19,800円

くろうと筋を中心に、根強い人気のシャープの『X68000』。音や画像の処理機能に優れ、ほかのパソコンとは一味ちがった独自路線をとっているパソコンだから、AVソフトやAV機能を生かしたゲームのファンにとって、ぜひとも欲しいマシンだろう。

その『X68000』用に、安価なMIDIボードが発売された。MIDIとは電子楽器の世界共通のコントロール信号規格。このボードはMIDI規格のVer.1.0に準拠している。純正のボードとはちがい直接MIDI用DINコネクタに接続できるタイプだから、実装時でもコネクタの部分が2cmほど飛び出すだけで、場所をとらない。

だけど、なにより魅力はその価格。『X68000』用の純正MIDIボードが26,800円に対し、こちらはなんと2万円を切る19,800円。もちろん『38万キロの虚空』や『メタルサイト』、『モトス』などのMIDI対応ソフトにもばっちり使えるし、MIDI楽器のコントロールもOK。マルチトラックレコーダーには対応してないけれども、この値段ならお年玉の残りで、ぜひどうぞ!

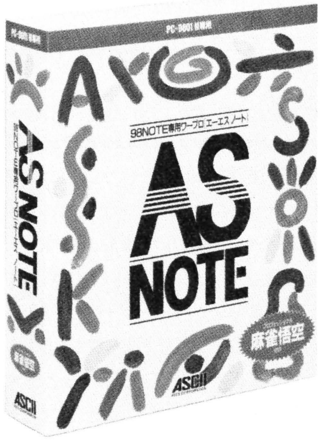
問い合わせ ☎(03) 635-5145



◀X68000用 MIDIボード『SX-68M』

NEW PRODUCT 5 VJEを搭載。98ノート専用ワープロソフトが登場

アスキー ワープロソフト『ASNOTE』19,800円



◀98ノート専用のワープロソフト『ASNOTE』

アスキーから日本電気の『98ノート』用専用ワープロソフトが発売された。日本語入力フロントエンドプロセッサに、VJE-βVer.2.5Nを搭載したこのワープロは、その名も『ASNOTE(エーエスノート)』。ATOK派なら『一太郎dash』が、VJE派なら『ASNOTE』がオススメというわけだ。

このワープロ、おもしろいのは立ち上げ時に印刷機能の有無が設定できることだ。仮にこれを無に設定すると、『ASNOTE』本体の容量が、たったの270KBとなってしまう。そのため、メモリーにゆとりを持った作業ができる。ノートパソコンは、移動中に原稿を作成したり、推敲(すいこう)したりするといった使い方が多く、印字機能の使用頻度は低いので、こうした選択ができるのはグッド!

カーソルの移動速度を9レベルに調節できるのも、ユニーク。入力に自信のない人はゆっくり、もう慣れた人は高速で処理することができる。

段位認定、勝ち抜き戦、研究の3つの設定で遊べる麻雀ゲームソフト『麻雀悟空』が付いて、なんと19,800円。これは『98ノート』とセットで買っておいて、損はないゾ!

問い合わせ ☎(03) 486-8080

NEW PRODUCT 6 液晶原稿台でデバック効率もアップ!?

内田洋行 液晶原稿台『LS-2』45,000円

普通ワープロのオペレーターは、原稿台に置いた原稿から目を離さず、ブラインドタッチで入力をしてゆく。

でもこの『ウチダ液晶原稿台LS-2型』は、ただ原稿をのせておくだけではない。下に置いた原稿が液晶画面を透かして見える仕組みになっていて、入力者のインプット速度に合わせて移動速度を設定できるカーソルが、画面上を、つまり原稿の上を移動していく。それに合わせて入力してゆけば、正確な入力ができるというわけ。

液晶画面は、入力者の見やすいように、前後左右に角度調節できる。サイズは558mm×160mm×370mmで、台を直接CRTや本体に装着するので、場所がなくても大丈夫!

この台は本来ワープロオペレーター用なのだが、ボクらがプログラミングするときにも役立つ。デバッグには、元のリストをここに置いて比較しながらチェックすると、見やすく、入力ミスやチェックミスが激減。一度試してみては?

問い合わせ ☎(03) 555-4737



▲電動リモコンでカーソルが動く『LS-2』(左)

ZOOM UP

ソニーのS-VHSは マッハドライブ採用で 敏感反応、快適操作

ソニー S-VHSビデオデッキ『SLV-R7』185,000円、『カードリモコンコマンダー』8種各2,100円

ソニー初のS-VHSビデオ『SLV-R7』が、やっとお目見えした。ソニーのビデオシリーズのご自慢は「マッハドライブ」。もちろん『SLV-R7』もこのマッハドライブを搭載している。

マッハドライブのいちばんの特徴は、停止状態から再生状態への機動力の強さ。もともとVHSはβ方式に比べレスポンスが非常に悪い。ところがこのマッハドライブなら画面に映像が表示されるまでに、ぬあんと1秒しかかからない。早送り状態からの再生についても同じで、高速に反応するうえ、画面のブレもなく、すんなり再生される。

こんなふうに急激な変速に対しても、よどみなく対応できるようにするには、不要な振動、共振の発生を抑え込まなければならない。ソニーではその衝撃を吸収するために、マッハドライブメカを本体中央部に配置して重心のバランスを取るとともに、衝撃吸収機構「VIFF（バイブレーション・フリー・フロート）構造」を採用した。

こうした振動を抑える構造が、動作面だけでなく、音質や画質の向上につながるのもご承知のとおり。画像の細かなユレ(ジッター)の発生が大幅に抑えられて、チラつきのない、安定した映像が再生される。

もともと水平解像度400本以上を実現するS-VHSのビデオだから、細かなディテールまでが、ユレもブレもなく律義に再現される。お気に入りのシーンがある映画はぜひ『SLV-R7』で見てほしい。

そのほかの機能面でも、トラッキングの自動調整「AIトラッキング機能」、つなぎ撮りのときの色ノイズを抑える「フライングイレースヘッド」、長期の留守でも録画予約ができる「1ヵ月8プログラムタイマー機能」、編集時に活躍する「オートインサート・ビデオインサート機能」など、盛りだくさん。

システムアップも考慮されていて、ハンディカムなどのカメラ一体型ビデオなどとの接続に便利なように、S映像端子を前面に装備。またそういったビデオで撮影した映像を編集する場合にも、同期作動を可能にする「シンクロエディット機能」が付いているので、余計な気遣いをしなくてすむようになっている。

衛星放送チューナー、GRチューナーと組み合わせて予約録画できるBSコントロール、GRコントロール機能も搭載している。



▲ソニーのカード型リモコン。軽くて薄くてたった2,100円

これだけの機能を持ったS-VHSビデオが発売されると、またまた欲しくなってしまうのがAVファンの辛いところ。部屋のなかは、すでに3台のTVと2台のビデオデッキでいっぱいで寝るところもないというのに。

頭が痛いといえば、スペースのほかに、リモコンの問題がある。5つものリモコンが部屋のあちこちに散らばって、いざ必要となると、そのリモコンが見つからないのだ。

ソニーさんは、そういうボクみたいなユーザーのことも考えてくれたのか、『SLV-R7』と同時に、9社の製品に対応したカードリモコン8種も発売してくれた。薄型カードタイプだから、重ねてしまえば場所をとらない。そのうえ、失くしたときの予備として気軽に購入できる低価格(2,100円)。大型化が進んでいるリモコンのなかで、電池を含め30gというのもありがたい！

ビデオ用、テレビ用それぞれ4種類ずつのラインナップで、1枚で3社のビデオ、あるいはテレビに対応している。たとえば、『RM-K2T』は、切り替えスイッチでソニー、パナソニック、東芝の3社のテレビがコントロールできる。組み合せさえ考えれば、ビデオ用に1枚、テレビ用に1枚と、合計2枚そろえておけば大丈夫と言うわけ。

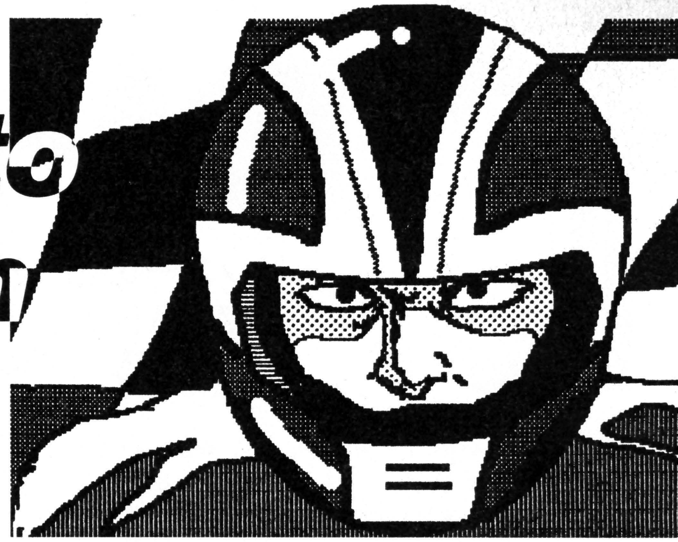
発信できるコントロール信号はテレビ用が9つで、ビデオ用が12と少ないが、基本動作は押さえてあるので、日常動作には十分だろう。

問い合わせ ☎(03) 448-3311



▲快適軽快な操作感と、高画質が自慢のソニー初のS-VHS『SLV-R7』

Welcome to MacIntosh



一昨年からのモータースポーツの大流行は、たぶん今年も続くだろう。そもそもこのブームの背景は、F-1グランプリが日本で行われるようになったことが大きいんじゃないかな？

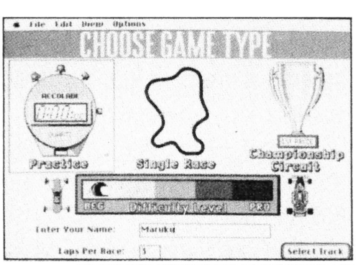
行け行け無敵のウィリアムズ!!

F-1って知ってるかな？　98のキーボードの左上についているキーのことじゃないぞ。昨年は鈴鹿サーキットでも行われた、F-1グランプリのF-1だ。そのF-1を操ってレースを楽しむゲームが、今回紹介する『Grand Prix Circuit』なんだ。

コースはブラジル、モナコ、カナダ、アメリカ、イギリス、ドイツ、イタリア、日本の8カ国それぞれの代表的なサーキット8つで、マシンはフェラーリ、マクラーレン、ウィリアムズの3台。設定は1987年なので、マクラーレンがホンダのV6ツインターボを搭載しておりいちばん速い。ついでウィリアムズ、フェラーリの順。ミッションもフェラーリが5速で、ほかの2台は6速に設定されている。ただ、ハンドリングなどの操作性においては、フェラーリがいちばんいい感じ。このなかから好きなマシンを選んで走らせることができる。



▲これがオープニングの画面。製作はACCOLADE社だ



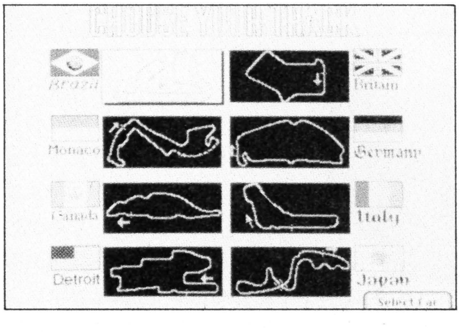
ゲーム自体は3つの遊び方が用意されている。

ひとつはPractice（練習走行）といい、好きなコースとマシンを選んで練習することができる。ほかの競争車は一切現れないから、自由なラインで楽しめる。

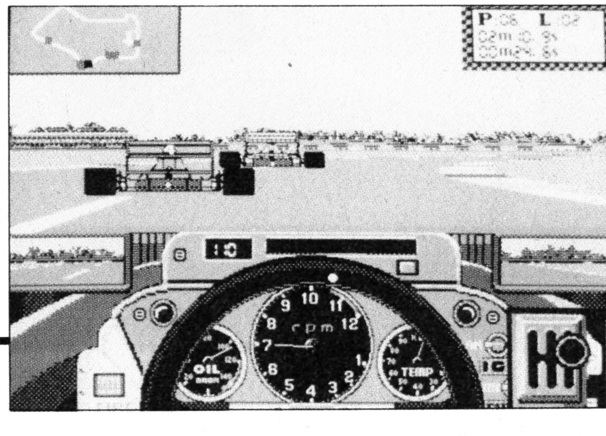
ふたつめはSingle Raceといって、やはりコースとマシンは選べる。そのあと、まず予選として1台で1周だけ走ってラップタイムを計る。そのタイムによって本選のスターティンググリッドが決まり、今度は10台で本選のレースを行うわけだ。

もうひとつはGrand Prix Raceといって、マシンと周回数を選んで、実際のグランプリのように順番に各コースを転戦していく。

コースによって周回距離はちがうので、ラップタイムはコース別に10位ま



▲▶ゲーム・モードの設定と、サーキットの選択画面。アメリカだけ国名でなく都市名なのがアメリカらしい？

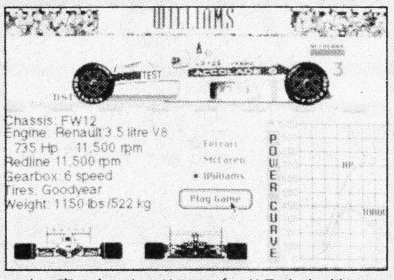


◀バックミラーもあるコックピット

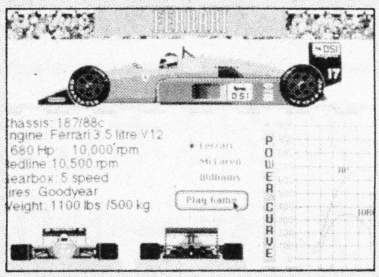
 イラスト／渡辺天留子with Macintosh Plus & Comic works



▲白地に赤が精悍なマクラーレン。設定の1987年は、プロストががんばっていた



▲白・青・赤のウィリアムズ。ドライバーはマンセル・ピケの黄金(?)コンビ



▲情熱的なイタリアンレッドで統一されたフェラーリ。セナ・ベルガーのコンビだった

で記録される。

これら3つのモードとは別に、5段階に難易度を設定できる。このうちレベル1と2は変速がオートマチックになる。つまり、アクセルキーを押している間は適当なところでシフトアップし、ブレーキキーを押している間はシフトダウンしてくれる。レベル3から上は、別に用意されているシフトアップ／ダウンキーを使う必要がある。また、レベル2からはタイヤの状態も関係してくる。ダートや縁石に乗り上げると減りが速くなって、減り過ぎるとマシンのコントロールができなくなるので、ピットに入って交換しなければならない。さらにエンジンもオーバーヒートするようになる。レッドゾーン（画面だと黒だが……）のままエンジンを回し続けると、煙りをはいて止まってしまう。

さて、それでは実際に走ってみよう。

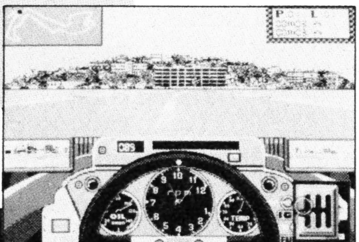
最初はレベル1、周回数は3周くらいがいいだろう。なんてったってオートマは楽だ。コースはイギリスのシルバーストーン・サーキットがわりと簡単だと思う。マシンは扱いやすさからいうと5速のフェラーリだが、やはりツインターボのマクラーレンの方が速い。

マシンを選んでリターンを2回押すとコックピットと前方の風景が見える。アクセルは8または↑キー、ブレーキは2または↓キー、ハンドリングは4と6のキーで行う。キーボードの場合、押している間だけハンドルが曲がっていって、はなすと一定のスピードでもとの位置（車体に対して正面の方向）に戻ってくる。マウスでもハンドリングと変速だけは操作できるが、加減速はやはりキーボードを使う必要がある。

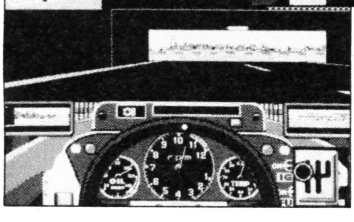
↑キーを押しているとタコメーター（回転計）がクングン上がっていき、周りの風景も流れていく。この辺の背景処理のなめらかさは、さすがマックといったところ。浅めのコーナーはその入口でブレーキングすれば十分だが、直角コーナーくらいになると、多少はやめにブレーキングしないとスムーズに曲がれない。

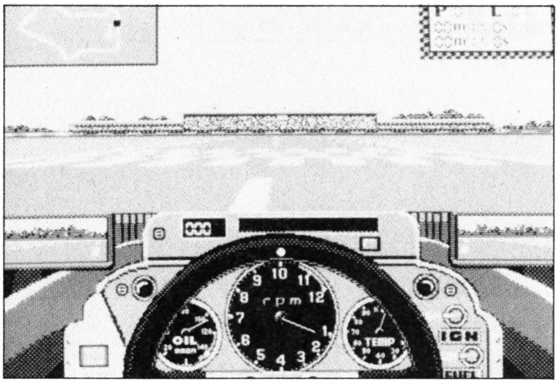
シルバーストーンの場合、ハンドリングだけでクリアできるコーナーは少ない。基本はやはりスローイン・ファーストアウト、アウト・イン・アウトのふたつだ。オーバースピードでコーナーに突っ込むと、コースアウトしてしまう。マウスでハンドルを急激に回せばその場はなんとかなるが、その後のコントロールがきかない。とくに最終コーナー手前のシケインは、かなりスピードダウンしないと曲がり切れない。最終コーナーに入った段階でアクセルを目一杯踏み込んでゴールまで一気に加速していき、つぎの周回に入っていく……。

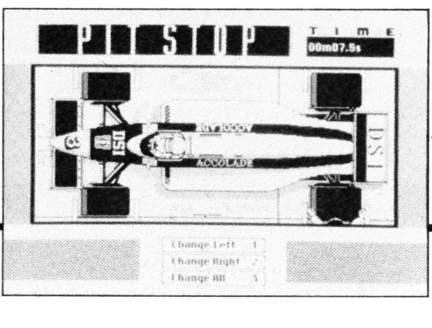
実際に画面で見ている分にはスピード感がないが、タイムアタックにしろレースにしろやり始めると止まらない。とにかくのめりこんでしまう。すべてのコースを熟知するには時間がかかるけど、ひとつずつコースを征服していって、最後はGrand Prix Raceで全コースを制覇する、なんてことができたら、きっと最高だろうな。



▶モナコは市街地が舞台なので、背景もひと味ちがう
▼トンネルではない。鈴鹿名物の立体交差だ







▲イギリスはシルバーストーン・サーキットのスターティンググリッドで。胸の高鳴る一瞬、いざ、スタート!!
◀タイヤのダメージがたまったら迷わずピットイン。ハンドリングに確実に影響が出る。チラリと見えるピットクルーがケナゲでカワイイ

4月号は3月8日(木)発売

次号はポピュラス、シムシティ、三國士II、ウィザードリィV、エメラルド・ドラゴン、う～む多過ぎて全部書けぬがスゴイぞ～!付録はシステムソフト新作ギッチリ本だ!!

EDITORS' VOICE



「セレクテッドソーサリアン」が売れているらしい。本誌でシナリオコンテストをやっときながら商品にならなかったらどーしようと思ってたので一安心。おもしろいから遊んでやってくださいね。(佐)

年末から正月にかけて、フグ、カニ、エビ、それもトビッキリ豪華なやつを腹一杯食った。幸せだ、ホントに幸せだ。今年の暮れも、また思いっきり食べれる様、体を大切にしよう、と年頭の決意。(隆)

ローリングストーンズのチケットが手に入るかもしんない、と一言いったばかりに、われもわれもと頼まれて大さわぎ。オレは歩くチケットぴあではなあい! いっとくが、もう手に入らんからな。(敏)

初詣は福岡の太宰府に行った。さすが梅の名所、御神酒は梅酒である。さっそく買い込んだ4合瓶を東京に向かう飛行機の中で空けてしまい、しこたまに酔っぱらったワシぢゃ。あーこりゃこりゃ。(貢)

亀戸天神へ初詣に行ったら、ウサギの仔とハムスターとモルモットと、さらには生後30日ぐらいの雑種の仔犬がひとまとめにして売られていた。新年早々こういう商売を見るのはとても悲しかった。(敬)

もう2月。ということは、8月まであと半年。8月といえば、第3回広島アニメーションフェスティバル。ということは、ワタシの1週間の休暇もあと半年先になったということだ。早いものだ。(光)

前号からのつづき。ハニー山田の夢が正夢となれば、上のイラストは正しい。恐妻家、帰宅拒否症、1日500円…。すでに誕生日プレゼントをも強要されている。まっ、人生エロエロってか!? (直)

ここ5年間ほど、毎年2月は一週間ばかり軽井沢で過ごしている。こう書くと聞こえがいいが、冬の軽井沢にはなにもない。故に、昼は一日中雪のなかを駆け回るのが唯一の娯楽。まるで子どもだ。(円)

STAFF

Chief editor …… 佐藤辰男

Senior editors …… 吉田隆　久木敏行

Managing editor …… 角田貢士朗

Editors …… 平井敬子　島谷光弘　濱田直樹　鳥居啓之

Contributing editors …… ヨコハマママ　圓道祥之　ジャングルファクトリー 化石ハウス　佐々木敏　高橋　恭

Writers …… 安田均　水野良とグループSNE　山崎　拓　黒田幸弘　丸山秀樹　大場福満　㈲ポ チ　滝沢昇一　堀川明美　松枝蔵人　清松みゆき　木村典子　坂木恒善　河崎　実　荒井陽子　森田慶子　小西康雅　中村泰宏　厨子貴之　高野希義　竹下ひろし　亀川正明　田中千尋　小峯徳司　中村大航　多摩　豊　木村信行　ゼネラルプロダクツ　上條邦樹　坂本正吾　小倉倫子　わきあかつぐみと冒険企画局　菊池武史　堀井旅士　WORKS　田中利昭　加藤　聡

Designers …… 高木和雄　12TO12　沢田昭彦　佐藤敏行　渡辺省三　斎藤和代　㈲イグズ　日向淑郎　関谷広子　渡辺　宏　榎本晃子　㈱ディレクション・ナカ

Photographers …… 林久平　福家久仁子　倉部和彦　分部辰浩　庄司康治　奥村正己　天児秀司　金子ひろし　堀内秀昭　江尻宏明　中村英良　林　克典　木村卓也　成田信勝　持田和夫　吉田勝彦　舟喜　力　望月亨一

コンプティーク 3月号

1990年3月1日

定価530円(税込)

編集人　佐藤辰男

発行人　角川春樹

発行所　角川書店

住所　〒102 東京都千代田区富士見2―13―3

電話　編集部:03―221―9851

販売部:03―817―8523

広告部:03―817―8425

印刷所　凸版印刷株式会社

雑誌コード 13977―3

Printed in Japan



Dragon Gym

仁藤優子

念願のショートカットになりました
自分らしさを、誰にも遠慮せずに、
出していこうと思っています。



YÛKO NITOH

――髪、ずいぶん短かくしたね？　いつ頃切ったの？

「9月14日です」

――やっぱり、何かあって切ったの？日付けまで覚えてるなんて…。

「ちがうんですよ(笑)。切った翌日から、髪のコトばっかりきかれるんで、覚えちゃっただけ。で、みんな“何かあったの？”って言うんだけど、本当に何もないんですよ、全然(笑)。ずっと切りたかったんですよね」

――デビュー当時は、すごく女のコっぽいカンジだったよね？　花をしょってるような。

「そうなんですよね―。ハッキリ言って気に入らなかった(笑)。ま、初めのうちだから、しょうがないし」

――今のほうが、すごく似合ってる。

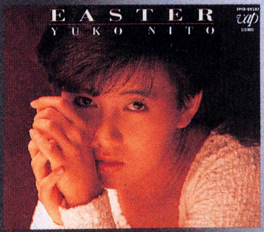
「そうですか？　きっと性格的にも、こっちの方がいいんじゃないかな」

――もうすぐアルバムもリリースされるとか？

「ハイ。山口百恵さんの曲をカバーしたアルバムです」

――カバーはどう？

「最初はけっこう抵抗あったんですよね。カラオケで百恵さんを歌うならいいけど(笑)。でも、アレンジはイマ風だし、私っぽい曲になってるんじゃないかな。私が乙女座なので『乙女座宮』も歌ってます。血液型？　O型です。典型的なO型だと思いません？(笑)」



▶2月21日に発売されるニューアルバム　百恵さんファンも必聴だ



MAKE A FRESH

●PHOTO : HIDEMI OGATA STYLING : AKIKO ICHIGI HAIR & MAKE : YOSHINORI SHIMOHASHI (DROP) COPY : MAYUMI KITAMURA (POCHI) DESIGN : AKIHIKO SAWADA EDITION : MASAYUKI ENDH

PROFILE

●にとうゆうこ／本名同じ。昭和46年8月28日生まれ。千葉県出身、62年6月「おこりんぼの人魚」でデビュー。NTV系ドラマ『いけない女子高物語』にもレギュラー出演中。見てね。

平成2年のおすすめアイドル PART1

イベントで証明されたパワー
ribbon

ひと足お先にデビューしたribbonの3人娘ですが、12月10日には、デビュー曲「リトル☆デイト」のリリースを記念して上野水上音楽堂でイベントが行われたんだけど、もうナント大変な騒ぎなのよ。あんな所に、フツー千人以上も集まるかい？　おいおいまいったな。

そんなファンの熱さに感激してか、永作ちゃんときたら、最初っから最後まで泣きっぱなし。司会の桑野さんに「オマエ、解散コンサートじゃないんだから」と言われてた。ま、そんなラブリーなところが、ファンにとってはこれまたこたえられない魅力なんだけどね。ドトーのribbonパワーに、これからも注目だっ！



▲音楽的にも、かなり期待できるゾ！

乙女塾の未来を背負ってデビュー！
花島優子

さーてさて、乙女塾からCoCo、ribbonに続き、ついにソロデビューが決定した。花島優子ちゃん、17歳、乙女塾第3期生である。

レコードデビューは、2月21日の予定だけど、すでにCX系『美少女仮面ポワトリン』で、いきなり主演なんてしちゃってるもんだから、チェックするならばいまのうちですぜ、ダンナ。

クリンとした憧と、ニコニコな話し方がチャームポイント。優子ちゃんの成功によって、乙女塾から、バンバンソロが増えるだろうから、肩の荷は重いでしょうが、がんばってほしいものである。



◀アニメと少女マンガが大好き

デビュー曲はすでにリリース!?
西野妙子

コンプティーク2月号で、猛獣使いの少女をリクエストしてくれた西野妙子ちゃんです。

みんな待ってるデビュー曲のリリースは春の予定ですが、その歌唱力はすでにギョーカイで評判である。何を根拠に、そんなコト言うのさ、と不信がるアナタは、たえこ＆ゴメンドーキッズというグループ名でリリースされてる「WANT YOU！」を聴いてみてくれたまえ。このリードボーカルが妙ちゃんなんだけど、13歳のときにすでにこんな立派な歌を歌っていたわけだ！　最近の中学生パワーには、かないませんぜ、おじさんは。



◀喋ってると心がなごんじゃう

春になるまでもうちょっと待ってね
寺尾友美

4月25日、VAPさんよりデビュー予定の寺尾友美ちゃんは、ビーバーみたいな女のコだ。1月23日に17歳になったばかり。

本名は“寺尾由美”なんだけどそのままだと、“森尾由美”と一字ちがいになってしまうので“友美”に変えたそうです。

第一不動産ＣＭや各誌のグラビアでは活躍してるけど、レコードデビューはまだ先でしょ？　なのにすでにファンの集いには、人があふれかえるとか。まったく、最近の若者のお目の高さと情報の早さにはつくづく頭が下がるというものです。

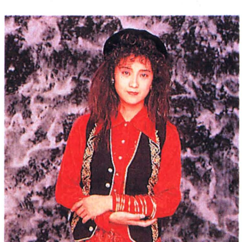


◀長い黒髪＆八重歯はアイドルの条件

クラシックで育てたロック魂
広田 恵

ロック界のアイドルとでもいいましょうか。広田恵ちゃんは、かなりのクセ者である。

まず、お父さんは牧師で、おじいちゃんは、お坊さん。これだけでもヘンである。恵ちゃん本人はクラシック以外は厳禁の高校の声楽科を卒業したってんだから、ますますヘン。クラシックの勉強してた人とは思えない、パンチの効いた（古い！）歌声にノックアウト（これもまた古い！）されたい人は、1月25日にリリースされたばかりのデビュー曲「秘密にできない」を聴けっ！　2月25日には同名タイトルのアルバムも出ちゃうよ〜ん。



◀性格も気さくでギャグも上手い

沖縄が生んだ演歌の星
星 美里

日本人はやはり演歌、と年末年始に痛感した人々も多いことでしょう。しかし、小林幸子や大月みやこに入れこむには若すぎる…。そんなヤングなキミたちにオススメなのがこの星美里ちゃん。沖縄県は石垣島出身の16歳。このラブリーなルックスで、スケールの大きい演歌を歌ってしまう。人を見かけで判断してはいけない、と金八先生も言ったっけ。

デビューイベントでは、12月15日発売の「しほり」の他に、オギノメちゃんの曲なんかも歌ってくれたんだけど、これがまたオギノメちゃんより上手いくらいでした。



◀子供の頃からのど自慢荒らしでした

キミと歩んだこの日々をふり返る
酒井法子


▲NHK大河ドラマ、チェックしてる—!?

お正月には、ハワイなんか行っちゃって、ベテランの貫禄十分ののりピーちゃんです。

２月14日には、19歳のバースデーを迎えるわけですが、ふり返ってみれば「男の子になりたい」でデビューしたあの日から、すでに3年の月日が流れたわけですね。てなわけで、のりピーの歴史を確かめるにはもってこいのこの季節に、ベストアルバムが発売されることになりました。３月21日発売の『Singles』なんですが、ビックリしちゃうコトに、のりピーちゃんのベスト企画って、これが初めて。

おっといけねー、２月21日は新曲も出ます。10代最後の１年も、加速つきで躍進してくれそうで楽しみな限りです。

正体を知るための2つのお道具
深津絵里


▲ギョーカイにファンが多いのも有名

絵里ちゃんって人は"アイドル"と呼んでさしつかえない立場にいるのに、あまりにも奥が深すぎてハンパな気持ちでは近づけない高貴さがあります。絵里ちゃんと高岡早紀ちゃんのコトを"ビクターの魔性の森"と一部では呼んでいます。一度足を踏み入れたら、２度と抜け出せない、深い深い終わりのない森です。

少年ぽいと思ってたのに、真っ赤なルージュをつけただけで、いきなり妖艶なオンナになってしまう絵里ちゃん。いったい、本当の姿はどれ？ という疑問をクリアにしたいなら、２月21日リリースの１ｓｔアルバム『アプローズ』を聴こう。さらに追求したい人は、３月８日売りのコンプ４月号を買おう。来月は巻頭よ♡

お久しぶりの新曲と涙々のドラマ
畠田理恵


▲23年前のヒット曲のカバーだす

ま——っ！ お久しぶりじゃないの！ どうしてた？ 元気？ そりゃ、映画やドラマは見てたわよ。けど、レコードの方はごぶさただったじゃないの。やっぱりアナタは歌ってくれなくちゃ。もう、そんなふうに笑ってたって、許してあげないわよっ！

てなワケで、超お久しぶりの理恵ちゃんの新曲「花と小父(おじ)さん」です。この曲は、理恵ちゃんが主演した同名ドラマの主題歌。このドラマで理恵ちゃんは、骨肉腫で余命３カ月ながら、ミュージカルに燃える女のコを演じてるとか。この話が実話だそうで、ストーリーを聞いただけで、目頭が熱くなります。理恵ちゃんの迫真の演技と、GOODな歌が楽しめる。ああ、待ってて良かった。

ナマでいこうぜ！
ライブクィーン本領発揮!!



コンサートの盛り上がりには定評のある結花ちゃん。12月19日の「SILENT NIGHT★RESISTANCE NIGHT」は、'80年代をしめくくるにふさわしい大ノリのノリノリナイトでした。

クリスマスソングのインストが聴こえ、ドン帳が上がると、そこには結花ちゃんボーカルの女のコバンドがいました。オープニング「MIDNIGHT TV」から結花ちゃんは調子よくて、お客さんの方がついていけなかったくらいです。

前半は、最新アルバムからの選曲、そして後半は誰も止められないシングル攻撃。ギターの腕前もだいぶ上達したみたいで、バンドのねーちゃんたちとの息もピッタリ。誰が結花ちゃんがこんなにカッコよくなっちまうコトを予想できたでしょうか。

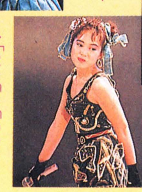
余談ですが、楽屋には渡辺美奈代ちゃん、プリプリの皆さん、少年隊の植草かっちゃんからのお花が届いてました。

５日前のクリスマスプレゼントにしてはあまりにも立派すぎるモノをいただいちゃいましたよ。


◀全24曲、パワーはずっと上向き


▲ギターを持つ姿もバチリとサマになってるね


▶ドラマでは、花嫁衣裳姿も披露


▶「Remember」まで歌ってくれたのさ


◀夏になったら、野外でやってください

New Disk
愛犬ポチのこれっぽっち

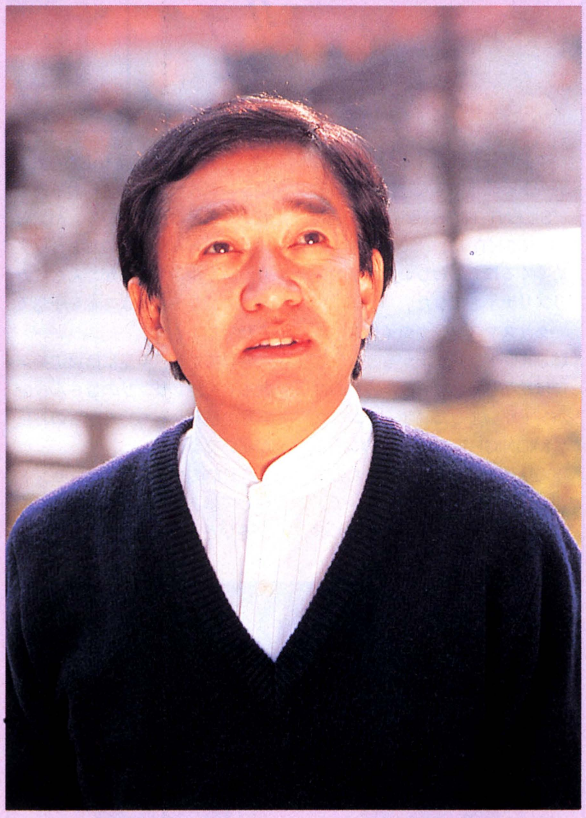
'90年代もいただきだっ！ 新型秘密兵器登場

絶好調ぶっちぎりで'90年代に突入した静香ちゃん。１月10日リリースの「くちびるから媚薬」では、またやってくれちゃってる。スカっぽいアレンジにのって、静香ちゃんが歌う哀愁たっぷりのメロディー。これまでの静香ちゃんナンバーとは、全然カラーがちがうんだけど、すっかり静香ちゃんのモノになっちゃってる。一度聴いただけで、誰もがこの曲のトリコ。東京の街では、街頭アンケートマンが♬ちょっと待ってよねえ♬と呼び止め、思わず立ち止まってしまう人が続出している。



◀M-2「セレナーデ」は、お得意のバラードです

河崎実のアイドル大図解 SUPER EDITION



撮影／江尻宗朗

UFOが実在しても しなくても僕はいい

君は、大晦日の夜の日本テレビUFO特集を見たか？　見た人は気づいたはずだ。いつも笑かすビートたけしが、矢追さんとの対談では終始寡黙な態度でいた事を。たけしは頭がいい。彼にはわかっていたのだ。矢追さんが検証しているUFO現象こそ、我々人類にとっての最も深刻な問題なのだ、と。信じる、信じないの段階ではもはやない。今や、我々の想像をはるかに超えた「何か」が地球に飛来しているのは事実だ。そこで我々はどうするか、どうなるか、その変化はこの10年、いや5年で徐々に露呈してくるだろう。

そこでやはり世間的な認識であるところのこの道の第一人者、矢追さんに私は接触した。

「やっぱり僕はUFOが好きでこんな事やってると思ってるんだな（苦笑）。僕はね、UFOの事なんて全然興味なかったんですよ。TV番組を初めてまかされて、好きな事がやれるっていうときで。今から15年位前かな。そのと

「UFOディレクター」の肩書きで有名な矢追さん。しかし、その本質は我々自由人の指針となるべく、真実を突いた思想を持つ素晴らしい人間なのだった。いや、宇宙人かな!?



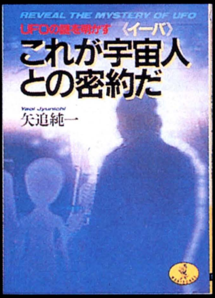
◀「UFOをロマンと思う人は幸せだね」

矢追純一氏の巻

BOOKS



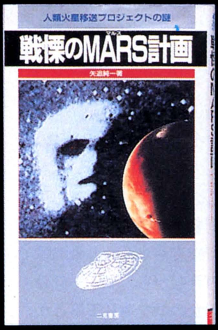
◆読んだ人は皆、カルチャーショックを受けるロンクセラー　青春出版社　720円（税込）



◆UFO問題初心者におすすめ　ひきこまれる　ワニ文庫　450円（税込）



◆ヘタな推理小説よりおもしろい　MJ-12は恐い　ワニ文庫　450円（税込）



◆矢追さん独特の大胆な推理と文章力にひきこまれる！　二見書房　750円（税込）

き思ったのは、『みんなに空を、見せてやろう』って思ったのね。つまり人間っていうのは目線から上はほとんど見ない動物なんですよ。そうすると視野狭窄に陥るんじゃないかと。我々の生活の中、例えば学生なら勉強しなきゃいけない、親からうるさく、いい大学入れない、いい会社入れないと言われる。で、受験に失敗したりしただけで自殺したりする。会社員だって、借金をかかえたりすると子どもを誘拐したりする。そんな悲劇は、ちょっと視点を変えて見る事により防げると思うのね。そんな死んだり犯罪を犯すオーバーな事は仲々ないけれど、例えば上司に怒られたりイヤな事があったりしても、そんな目先の事は大した事じゃないと。それにとらわれるとそれ以外のものが見えなくなる。これが可哀そうなのね。ちょっと引いて見ればもう少し違う世界がある、と思ってほしい。

で、目先の切羽つまったときにでも空を見上げる位の余裕を持たせたい。

で、空を見させるためにはＵＦＯ現象が格好の素材だったという訳です。つまりはＵＦＯはそのためのツールに過ぎないんですね。この目先の些細な事っていうのを常識と科学に置きかえても同じ事が言える。今や科学は大変悪い宗教、それも一神教になってましてね。凄い疑り深い奴でも『これは科学的に解明されてます』って言うとひれ伏しちゃう。でもいつ、どこで、誰が、どういう実験をした結果解明されたか、追求する奴は誰もいないんだよね。その科学にとらわれすぎてると、見えるものも見えなくなるし真実も信じようとしなくなっている。これは人間が不幸になる原因ですよ。僕はＵＦＯがいてもいなくても正直どうでもいいんです。ただ、世界的に、ＵＦＯに接した人々が多くいる。それを追求してるだけ。僕自身、『どうなるんだろう、この先』って思ってて、流れるままに生きている訳でそれがスリルがあって面白いなあ」

う〜ん、イカス!! やはり矢追さんは只者ではない。ＵＦＯの番組を通して我々に訴えていたものは、人間を向上させる深遠な教えであったのだ。自由人にはわかるこのセンス、僕ァ好きだなあ。でも、この矢追さんの原体験て何かな？



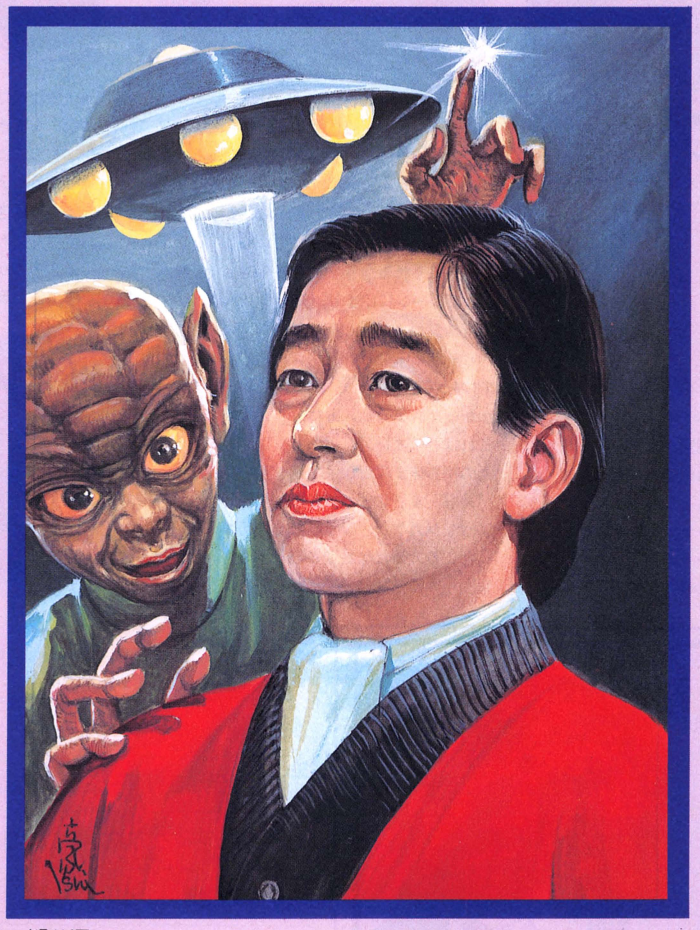
▲「昭和49年、ニューオータニのラウンジでＵＦＯを女の子２人と見ました。最近は残念ながら見ないね」

「中国の新京生まれで、家は戦前だけど地上２階地下１階で冷暖房付、運転手や使用人が10人もいたという」

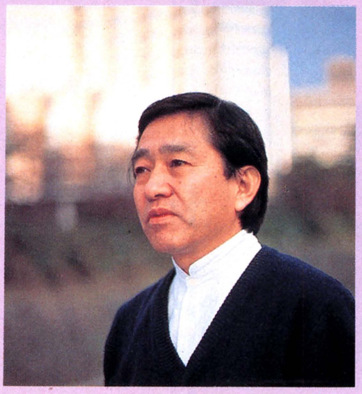
超おぼっちゃまですね。

「(笑) だけど終戦後に追ん出されてね。僕と妹２人。10歳、６歳、４歳だったけど母親が凄くてね、『家はきのうまで金持ちだったけど今日から乞食同然です (笑)。だから、あんたたちは自分で稼いで来い！』って言われて、−30℃の新京の町で着物を売ってたんですよ。その頃のそこは警察もなく強盗、殺人当り前っていう無法地帯でね。でも何とかサバイバルした。そんな地獄をいっぺん見てるっていうのは僕の糧になってると思うなあ」

人は生まれてくる時と場所を選べないから死ぬとき後悔したくない。「今」がすべて、という矢追さんこそすべての自由人の指針となる人と僕は思った！



河崎実様
人間小宇宙！
矢追純一
12.5.'89



矢追純一：昭和10年７月17日生まれ。中央大学法学部卒業後、ＮＴＶに入社。生きる事が趣味という粋人

画・石原豪人

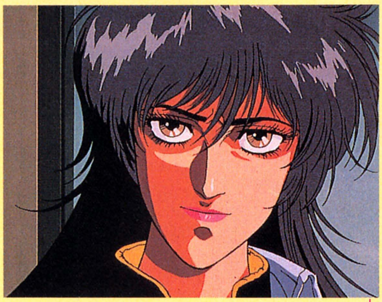


裏時空戦士
やまざき拓の

OVAシンドローム

いよいよ'90年代、世紀末である。ところで最近のOVAは「魔」をキーワードとするものが多い。作る側&観る側が、共に「異世界」へのコンタクトを求めている、１つの表れだろうか……？

エンゼルコップ2





▲結城信輝デザインの、シャープなキャラがいい

出ました、超ハード&バイオレンスアクションOVAの第２巻だ。相変わらずの圧倒的なパワーをもって、観る者に迫ってくる。

今回の「変貌都市」でもっともすさまじいのは、車やバイクのアクションもさることながら、物語に登場するキャラの描写だろう。そのリアルさからは、この作品の根底に流れ

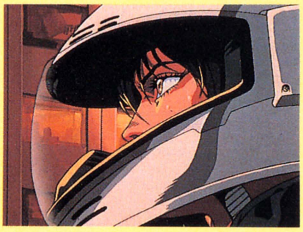


▲ドラマチックな展開は、最近では珍しいほどだ

る「泥くささ」を感じずにはいられないのだ。そんな意味では『ニュータイプ』のコミックとはひと味ちがった展開を味わえるだろう。

バイオレンスな描写の面においては、１巻よりさらにエスカレートしている。「ここまでやってくれるか!!」と言わんばかりの特高の拷問シーンに始まり（知ってる人はおそらく背スジがゾクッとするだろう）、過激かつスピーディーなガンアクション、そしてその末に転がる死体……。さらにエスパーの手にかかった、テロリストたちの変死体……!!　これはバイオレンスばかりでなく、ホラー映画の持ち味までもが生かされているようだ。「え!?　まさか……」と思わず叫びたくなるようなシカケが、安心した頃に訪れる。

ところで新たな展開として、謎のエスパー集団が物語に関わってきた。それまでは現実



▲これからの展開が、期待される。今、一番のOVAシリーズだ

味一色だった作品の中に「超現実」的なものがからんできたという点で、今後新たな期待が加わることだろう。また、強化人間として蘇ったライデンの動きも、彼のバックの人物を含めて見逃せない。

そして主人公エンゼル――彼女はなぜ非情に徹するのか!?　その謎も巻を重ねるごとにつかめてくる……かもしれないだろう。

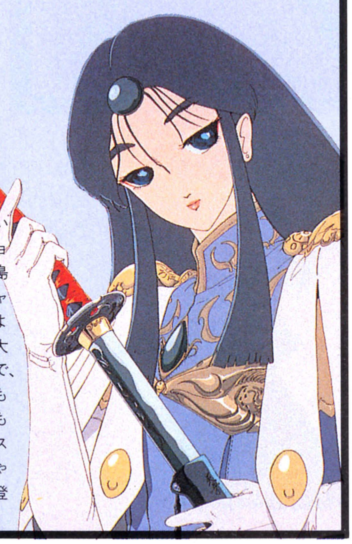


◆『エンゼルコップ2　変貌都市』　フェアリーダスト　9888円（税込）　原案&監督／板野一郎　作画監督／中村悟　美術監督／佐々木洋

Newtype 攻略日誌㊵

THE MOVING PICTURES MAGAZINE

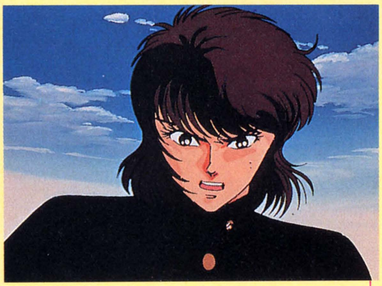
NEWTYPE 3月号。定価410円。内田順久『獣神ライガー』神代ゆい&まいポスターがついてます！



月刊NEWTYPE 3月号はいよいよオリジナルビデオアニメーションのシリーズ化決定『ロードス島戦記』の巻頭カラー大特集。キャラクターデザイナー結城信輝による描き下しイラストでバッチリ大解剖!!　目が離せない情報満載で、こいつは春から縁起がイイね♡もっちろん連載コミック３本立ても絶好調。表紙を飾る『ファイブスター物語』のファティマ、静ちゃんは、永野護入魂の描き下しで登場！

アニメーションビデオ　月間ベスト10（12月度）		
順位	タイトル	発売元
1	鎧伝サムライトルーパー　輝煌帝伝説VOL.3	CSG
2	ミッキーのクリスマスキャロル（日本語吹き替え版）	DHV
3	機動警察パトレイバー（劇場版）	BC
4	機動警察パトレイバーVOL.7½ アフター・ザ・ムービー	BC
5	眠れる森の美女（日本語吹き替え版）	DHV
6	新・キャプテン翼 第6巻	CSG
7	天空戦記シュラト 天空界メモリアルズ VOL.1	BC
8	天空戦記シュラト 天空界メモリアルズ VOL.2	BC
9	天空戦記シュラト VOL.3	キング
10	スノーマン	CSG

手天童子１　憑鬼（ひょうき）の章



今回のこの記事を書くにあたって，とにかく観なくては話にならんということで，行きつけのビデオショップを５軒ほど回ったのだが……どこへ行っても「貸出中」の文字ばかり。しばらくこんな日々が続き、締切が目前に迫ってあうあう言っていた矢先に、ようやくサンプルが回ってきた。コミックスやノベルズで評判になっていたことも重なって、とにかくすさまじい人気である。

今回リリースされた「憑鬼の章」は、物語の序章。平安時代の京の都を舞台に始まり、山で鬼どもが格闘している。

人間を直接襲う場面などはないが、都の人人は鬼の姿を見て、恐怖におびえる。『羅生門』などにもあるように、この時代から「鬼」は恐れられてきたのだ。

その鬼どもが突然、平安京から消滅する。そして宇宙空間を経て、現代に姿を現し、なおも死闘を続けるのだった。まさに鬼気迫るシーンで、描写も荒々しい。



▲原作は永井豪。いまだに人気を増しているベテランだ。今後の活躍ができる

勝ち残った鬼は赤ん坊を抱えており、その場にいた若き夫婦にその子を託して、「15年後に迎えに来る」と言い残し、姿を消した。この赤ん坊が本編の主人公・手天童子朗だ。

時代は15年後。「手天童子」として覚醒する子朗の姿を描いていくのだが、そこに邪悪な鬼どもが干渉し、子朗を迷わせる。

演出としては、鬼のからんでくる「おどろおどろしい雰囲気」の描写にポイントが置かれているといっていいだろう。いわゆる日本古来の「おそれ」の概念を取り入れた部分が随所にみられ、この作品独特の世界を作り上げている。血しぶきの飛び散るスプラッタ的要素も盛りこまれてはいるが、全体的世界の描写に重点が置かれているせいか、比較的控えめのようだ。それでもポイントは押さえてあり、ゾクッとくるものがある。

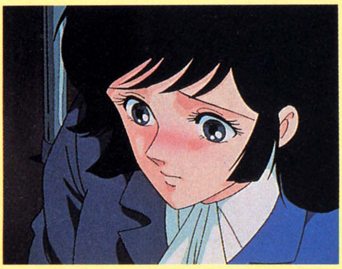
主人公の子朗だが、一見すると頼りなさそうな、しかし妖しい魅力を持つ人物だ。このような神秘的なキャラは永井豪の作品では珍しく、それがまた新鮮味をかもし出している。ひいてはこの作品全体の神秘性にもつながることになるのだろう。

「豪傑タイプの正義の味方」的存在が、護鬼。クライマックスシーンのみでの登場なのだが、その圧倒的パワーをもって敵を倒す場面は、じつに痛快だ。

ところで登場人物に関して特長的なのが、「悪人が悪人のツラがまえをしている」という点だ。これはあたり前のようなことでいてじつはたいへんすばらしいことなのである。というのも、人相の悪そうなのが出てくると、「おっ、こいつらなんかやってくれるな!?」という期待感に誘われてしまうからだ。キャラの善悪にメリハリがあるというのは、じつに小気味よい構成ではないだろうか。

そしてヒロインがらみのエロチックな描写にも、単なる肉体描写にとどまらない、妖しさをミックスさせた味がただよっており、世界観を構成する要素の一部となっている。

ありきたりな魔界モノとはひと味ちがった広がりを感じてもらえる作品であろう。



▲“鬼”の存在は人類にとって、いつも潜在的に恐怖の対象だった。その描写が秀逸



▲シリーズは、まだ始まったばかり。これからどうなるか、実に楽しみだ



◀これからのシリーズも、紹介する予定



◆『手天童子1　憑鬼の章』50分　コロムビアレコード　9888円（税込）原作／永井豪　13年前に少年マガジンに連載されていた。

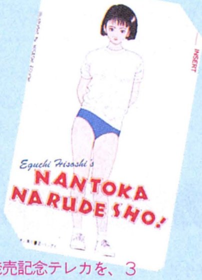
こんなに天才ばかり集まっていいのか!?

江口寿史といえば、一時、天才の名をほしいままにしていたマンガ家。『すすめ！　パイレーツ』『日の丸劇場』『ストップ！　ひばりくん』などなど、傑作佳作を次々とものにしていた。まあ、いろんな事情から、なかなか作品が完結しないのが惜しまれたもんだけど、その“事情”をネタにした作品もまた、おもしろかったりした。さすがは、天才!!　また、その女の子キャラのかわいさは、他の追随を許さなかったものだ。

りんたろう。彼もまた、天才アニメ演出家として、その評価のゆるがない人物である。虫プロを皮切りにその活躍は始まった。そして，東映動画では『アローエンブレム　グランプリの鷹』(ほとんどの人は知らないだろうけど、こいつあすごい作品だ)『宇宙海賊キャプテン　ハーロック』『銀河鉄道999』(映画)などで、その才能を発揮したのだ。

そして、河崎実。彼が天才であることは、本誌読者にいちいち説明するまでもあるまい。『花王名人劇場』の看護婦シリーズも好評だ。

その３人が集まって、ここにビデオを完成させた。それが『なんとかなるでショ！』だ（45分、バンダイ、8,034円（税込））。天才の才能の衝突が、激しく火花を散らす。その迫力は、キミのＴＶのブラウン管におさまりきらないかもしれないぞ!!



▲発売記念テレカを、３名の読者にプレゼント。希望者は編集部「なんとかなるでショ！」係まで。なんとかなるぞ!!

銀幕見聞録

『ディア・ハンター』『地獄の黙示録』『プラトーン』『フルメタル・ジャケット』に続き、第3次ベトナム戦争映画のブームがやってくる。『カジュアリティーズ』を皮切りに、話題作が待機中。しっかりチェックして、決して見逃すな！

今年はベトナム戦争ものが続々公開だ！

狂気の戦場で、"まとも"でいることの孤独さ『カジュアリティーズ』

♠「今年は第3次ベトナム戦争映画ブームと言われているよね。これからもロバート・デ・ニーロ主演の『ジャックナイフ』や、トム・クルーズ主演の『七月四日に生まれて』(監督はオリバー・ストーン)も公開されるし。でも、これらのブームの先駆けとなったのは、なんといってもこれ！」



◀「ハッピーなアメリカン・ボーイから、ガラリとイメージ・チェンジ。演技派に転向か!?」♠



▶「やさしさと狂気。2人のキャラクターは、まさに対照的」♥

♥「監督が『アンタッチャブル』のブライアン・デ・パルマでしょう。主役が『バック・トゥ・ザ・フューチャー』のマイケル・J・フォックス。共演があのにくったらしい演技派ショーン・ペンとくれば、つまらないはずないものね」

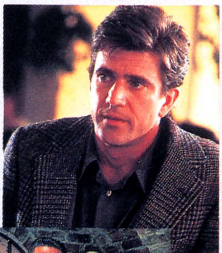
♠「"犠牲者たち"というタイトル通り、戦場では殺す人間も、殺された人間もすべて、犠牲者なのだということが、すごい説得力で迫ってくる」

♥「戦場という狂気の世界の中では、命の価値がどんどん失われていくでしょう。人間が良心というものをなくしていく。皆が異常になっていく中で、"まともな人間"であり続けることは、どれほど困難であるか。もし、自分の立場だったらなんて思うと、彼のように人間らしさを保つことは不可能に近いわね」

♠「仲間から孤立しつつも、ついに上官を告訴する決心をする主人公。戦争が終わったのちも、深い傷が残る」

♥「この作品も、これから公開される2本も後日談というか、アメリカの一市民として暮らす兵士たちの心の傷を描いているのが特長ね。ベトナム戦争の深〜い傷は、今も決して癒えることはない、ということね」

メル・ギブソンがダーティ・ヒーローに『テキーラ・サンライズ』



▶「ちょっと影のあるヒーローをやらせたら若手ではNo－1とタイコ判を押してしまおう」♠



◀「親友同士が三角関係に。その結末は……」♥

♥「アメリカの人気投票で、セクシー男優No.1に選ばれたメル・ギブソン。彼の作品も、目白押しね」

♠「今回の役どころは、麻薬の仲買人マック。足を洗おうとするけど、仲々うまくはいかない。親友の麻薬捜査官ニック（カート・ラッセル）との男同士の友情が、いいんだよね」

♥「男の友情を描いた作品って、いつ見ても気持が良いものよね。そこに美女(ミシェル・ファイファー）がからんできて、三角関係へと発展。でも、固い友情は、決してこわれないというわけ」

♠「『リーサル・ウェポン』のように派手なアクションはないけれど、ダーティなヒーローぶりがキマッてる」

♥「今年は、彼の年になりそうね」

ビートたけしが、大マジメで企画・主演したファンタジー『ほしをつぐもの』

♠「たけしが、ず〜っと企画をあたためてきたという作品で、監督は彼の友人でもある、小水一男」

♥「クレジットに、企画・北野武と本名が出るでしょう。彼の思い入れがビシビシ伝わってくる感じ。私、たけしの大ファンなのだけど、彼はテレビのバラエティ番組に出演しながらも、本当に自分のやりたいことをキチンと持っているでしょう。そして、ちゃんと実行していくところが感動的だわ」



◀「味わい深い、たけしの演技に注目。こんな、おじさんに会いたい」♠



▶「いずれも映画初出演の子役たち。自然に撮られた表情が、とてもいい」♥

♠「子供たちが出逢う"山のおじさん"の演技もいい味出しているし、これからも役者として楽しみな人」

♥「文明の進歩で、失われた自然や、人間の心をとりもどしていこうよ、と彼のやさしいメッセージが、伝わってくるのね」

♠「野ウサギを料理して"食うために殺したんだ、残さず食うのが礼儀だぞ"とか、子供たちを教育する、たけしの表情が、イイの」

カジュアリティーズ

'66年、ベトナム。アメリカ軍の小隊が起こしたベトナム人少女のレイプ殺人事件。ただ1人、この残虐行為に反対した上等兵は仲間から孤立していく……。実話の映画化／2月中旬より丸の内ピカデリーほかで公開予定。

テキーラ・サンライズ

足を洗う決心をした、麻薬の仲買人マック（メル・ギブソン）。麻薬捜査官ニック（カート・ラッセル）は親友の更生を暖い目で見守る。が、大仕事の話がもちあがり……／2月上旬より東宝洋画系で公開予定。

ほしをつぐもの

意識を失い病院へ運ばれた中年サラリーマン(田中邦衛)は少年時代の夢を見る。1945年、疎開先から脱出し、不思議な"山のおじちゃん"(ビートたけし）に会った日のことを／2月上旬より新宿ピカデリー2ほかで公開予定。

小川範子の

NORIKO OGAWA

おてんこらせ日記



昨年の苦しかった日々が、まるでウソのようです





▲12月27日に行われた、第2回ファンの集い。アットホームな雰囲気で、楽しいひとときでした

明けましておめでとうございます（と書いても、もう2月ですね）。今年もどうぞよろしくお願いします。

2月というと、昨年の今頃を思い出すんですけど、いやー、本当に大変な日々でした。ちょうど、胃が痛んでた頃ですよ。"日本一有名な受験生"というプレッシャーもありましたし。それが、いまではあの日々が人ごとみたい。今年はもうラクでラクで。いま胃が痛んでる受験生の皆さん、受験なんて、終わってしまえば、その苦しみがウソのようですから。終わらない受験なんて、ないんです。どうか、体に気をつけてがんばってください。

以前、このコーナーで、私がこれまでに演じた役の中で、どれがいちばん好きですか？というお手紙を募集したんですけど、たくさん送っていただいて、ありがとうございます。何かひとつの役に集中するのかと思ったんですけど、いろんな役名に散らばってるんですよね。けっこう『夏色の天使』が多いかな。皆さん、ちゃんと見てくれて、ちゃんと覚えていてくれて……。すごくうれしいです。

私自身が選ぶとしたら、そうですねー、やっぱり『愛の嵐』のひかるちゃん役かしら。役柄としても好きだし、お話も昼の連続ドラマにしては、雰囲気があって、奥が深かったと思うんですよね。まだ"谷本重美"でお仕事してた頃なんですけど、当時から私のことを知っている人は、ひかるちゃんがいちばんいいって言ってくれます。

霧子ちゃんもがんばってますよ。お父さんも登場してきて、けっこうハチャメチャに盛り上がってくると思いますよ。出演者の方々とも、仲よくなれました。でも、駅伝部員の中で、現役の学生は、私だけだって知ってました？　マネージャー役のめぐみちゃんも学生だけど、部員はみんなちがうんですよ。高校生の役をやっていながら、実はけっこう大人なんですよね。時間があくと、ボーリングに行ったり、焼肉パーティーをしたり。そうそう、先日は宴会で、松村雄基さんとカラオケでデュエットさせられちゃいました。はずかしかったなぁ。「銀座の恋の物語」を歌ったんですけどどね。

私のカラオケテープも2月7日に出たんです。オーディションなどで、私の曲を歌ってくれる方が多いらしいんですよね。もしよければ、レパートリーに加えてください。

ちょっと古い話になりますが、私がナントあの『an・an』に出てしまったんです！　それも「いい女予備軍」という特集で。撮影というのは、もうすっかり慣れたはずなんだけど、このときは異様にキンチョーしちゃって。やっぱり、雰囲気がこれまで私が出てきた雑誌とは違うんですよ。ポーズもなかなかうまくできなかったし。すごく勉強になりました。ファッションも研究になったし。

お姉ちゃんたちに「今度『an・an』に出るんだ」って言っても、信じてくれないんです。その本が出るまで。そのあとは、自慢しちゃいましたけどね。

今年は高校2年。中1は入学したてでドキドキ、中2は転校、中3は受験、高1は新しい生活に慣れることに精いっぱいで、なかなかのんびりできませんでした。今年は、ちょっとのんびりして、いろいろなことが吸収できたらな、と思っています。



◀シングル7曲プラスアルバムからの3曲が入ります。カラオケ小僧、大集合！



読者通信

'90年代もコンプは範ちゃんを応援します

カラオケも出たが、新曲も出ます。3月14日発売予定の「天使たちのLesson」（仮）です。早いもので、もう8枚目のシングル。もうちょっとで、ベストアルバムが出来るじゃないのさ。

今月の課題は、キミが範ちゃんファンになったきっかけを綴ってちょうだい。あのドラマを見て、とかね。そのとき、範ちゃんのどんな所にビビッときたのでしょうか。コンプティーク編集部「そら来た！　範ちゃん」係まで。イベントの写真あげます。毎度のコトだが、自由課題でもよろしくてよ。今月のラッキー野郎は、岡村正弘、吉田智子、西元智、山本誠治、中村和佳人他。どこまでツイてるやつらなんだっ！

撮影／江尻宏明

イキなカントク 實相寺昭雄の ナメてかかれ！



実相寺監督の劇場用映画『ウルトラQ、ザ・ムービー』は４月に公開予定!! 現在日本全国をロケ中の監督。故郷・円谷の作品でますますノッてる!! しばしこの映画の話を聞け!!



イラスト／塩見正一

『ウルトラQ』をやることになった

ひょんなはずみから『ウルトラQ』をやることになって、自分でもおどろいている。しかもテレビのシリーズとしてではなく、一本の映画としてである。

円谷プロで皐さんとやろうとしていた『怪獣聖書』や『モンスターコンチェルト』は長い準備や試行錯誤の果てに、中断してしまったが、同じ円谷系でも、分家の粲君が急に持ち込んできた話が、本当に一か月位で具体化したのだから、映画は水ものだ。蓋を開けてみなければわからない。

『ウルトラQ　ザ・ムービー　星の伝説』というのが正式タイトルで、内容は言わぬが花。でも、スタイルとしては、当時のレギュラー役も設定し、“あなたの隣に宇宙人がいる”式の展開で、評判だった石坂浩二さんの語りも復活させるつもりだ。宇宙人、怪獣も登場するから、まあ、楽しみにして下さい。

あまり予算規模は大きくないから、流行のＳＦＸ的展開とは行かないけれど、円谷で働いていた当時の職人仲間を集めて、ファンの仕事じゃなく、職人的特撮の味つけにしたいと思っている。

粲くんを助けるプロデューサーは宍倉徳子さん。彼女は英二さんのスクリプターもし、プロでも活躍していた人だ。特技監督は大木淳吉くん。『セブン』『怪奇』とだてつづけにつき合ってくれた監督で、ぼくとは長いつき合い。美術の池谷くん、撮影の中堀君、光学の中野くん、とみんな『ウルトラ』のタイトルでお馴染みの連中が、同窓会よろしく取り組むことになった。

ひょっとすると、撮影の現場は、年寄りの茶話会みたいになるかもしれない。その他にもチーフの北浦君、特撮のカメラマン大岡くんをはじめとして、円谷出身者が多勢なのだが、久々に集まってみると、ずい分円谷は人材を育てていたんだな、と感心する。

脚本は、円谷時代もぼくとコンビだった佐々木守さんだ。彼は白髪で、ぼくは禿。十何年ぶりかの具体化に、思わず顔を見合わせてしまった。ちょっぴり打明ければ、実現しなかった『怪獣聖書』の浦島伝説や天女伝説の味つけを、今回の作品にとり込んでいる。

よく『Q』と『怪奇』の違いを質問されるけれど、同じ超常現象が起きても、『Q』の方はお話の処理の仕方が寓話的で、『怪奇』の方は科学的解明ということが大雑把に言える。これは粲くんをはじめ、円谷の文芸部育ちとも暗黙の了解だ。だから、今回のお話も現代の古代史ブームの中に咲く寓話という線になるだろう。

それに、『Q』の方は、怪獣、宇宙人をはじめとする異形も多く登場していたが、『怪奇』の方は異形は人間の変形譚がほとんどだ。要するに、英二さんの傾向でいけば『怪奇』は『液体人間』などにルーツがある路線だったのだ。もちろん『Q』のルーツは『ゴジラ』である。

昔の『ウルトラQ』には、ぼくは加わっていない。当時『Q』の脚本を二本書いたのだが、一本の「キリがない」は、準備段階で、予算と日数の割り出しから中止。もう一本の「バクたる」は準備稿を刷る前に、シリーズが終了してしまった。

だから、シリーズとしての『Q』の系列をはじめて演出できるわけで、ひどく嬉しいのだが、すでに確立した『Q』のイメージの継承と同時に新しい映画としての独立性も与えねばならないので大変だ。ちなみに、佐々木守さんも『Q』の脚本は書いていない。彼も『マン』から参入しているのだ。

この映画の打合せをやっていると、当時新しいシリーズに意欲満々だった、一さんの顔がうかんでくる。怪獣を出すという壮大な寓話を、目を輝かせてぼくらに喋ってくれた日が甦ってくる。その一さんが逝って久しいが、一さんに捧げる意味でも、何とか後指さされない作品に仕上げたいものだ。

とにかく、分家の製作でも、ぼくには久々の円谷ブランドである。

どうなりますか。とにかく、春にはお見せしますから。

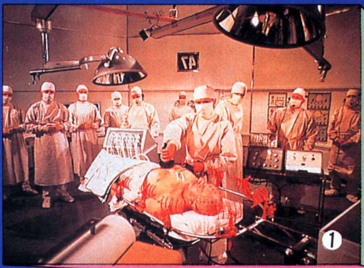
CORDINATE/MINORU KAWASKI LOGO&ILLUST/YUTAKA KONDOH

空想科学博物館 VOL.4

きしかわおさむ

担当者のリクエストに応えて留守番電話を買った　あー、もうこれで逃げられないてはないか……（よしよし、担当）

“ミクロ・テーマムービー”あれこれ













●写真解説●①『ミクロの決死圏』より。重傷を負った科学者を救うため、ミクロ化した救助隊が科学者の体内に入るという物語。ＳＦ界の大御所、エ・アシモフの原作によるこの映画は人体内部のセット（写真②）など、現在の目で観ても古さを感じさせない傑作だ。③『インナースペース』より。誤まって人体に入ってしまった男のドタバタコメディ。④⑤⑥『ミクロキッズ』より。物体縮小マシーンでミクロ化した子供たちを、笑いあり涙ありで描く。観終わった後の後味は最高。今年最初のオススメ作。楽しいことうけあい。



▲『インナースペース』ワーナーホームビデオより、セールス＆レンタル中。121分



▲『ミクロの決死圏』CBS/FOXビデオより、セールス＆レンタル中。100分

３月に公開予定の『ミクロキッズ』はタイトル通り、ミクロサイズになってしまった子供たちの冒険物語だ。

人間の一番身近な異世界、それがミクロの世界かもしれない。なぜなら、日頃気にもとめない物（虫とかゴミ）が、とんでもない脅威となるからだ。

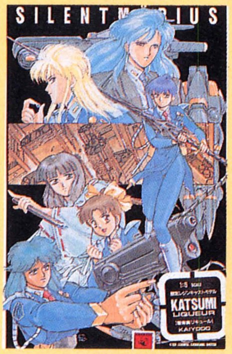
映画に限らず、映像作品にとって、この分野は題材になりやすいらしく、多くの作品が作られている。アールドの『縮みゆく人間』（'57年）、Ｒ・フライシャーの『ミクロの決死圏』（'66年）、Ｊ・ダンテの『インナースペース』（'87年）などの映画をはじめ、ＴＶでも『ウルトラＱ』（'66年）の「1/8計画」やＡ・アレンプロの『巨人の惑星』（'68〜70年）などキリがない。

いずれの作品も、大スケールのセットや、合成などの特撮で未知の世界へと導いてくれた。

新作の『ミクロキッズ』は、人間が６㎜サイズ（約$\frac{1}{200}$）になる作品で、テンポと脚本のうまさ、それにディズニー映画らしい楽しさがある快作だ。

3D エクスプレス　香津美・リキュール

月刊「コミックコンプ」で好評連載中の『サイレントメビウス』の主人公、香津美・リキュールの1/5スケールキットが発売された。『サイレント〜』はガレージキットの種類が多いが、今回は初のソフトビニール製キットだ。パーツ数も少ないので比較的組み立てやすい。価格もソフビキットなので2500円（税抜き）と手頃。メーカーは『ロードス島戦記』のガレージキットを発売している海洋堂。今回は、このキットを３名の方にプレゼント、希望者は下記欄まで。〆切は３月７日。



▲ボックスアートもマニアックで楽しい



▲組立てると、けっこう大きいので迫力満点だっ

※プレゼント希望者は、編集部3D係まで!!

BOOKS

『ゴジラvsビオランテ』関係出版物大行進!! やっぱりゴジラは偉大なのだな



▲「ゴジラ大百科」学研　2000円（税込）表紙が暗いのが、特徴だ

諸君は、『ゴジラＶＳビオランテ』を見たか？　どっちかというと不評だった'84年の『ゴジラ』も、この作品が作られるためのワンステップだった、と思うと気持ちよく許せてしまうほどのできだ。そりゃ、完璧フィクションである怪獣映画の宿命ともいうべき、いわゆるひとつの細かい矛盾はあるけれど、そんなものはかつての名作、『三大怪獣　地球最大の決戦』や『怪獣大戦争』にもあったわけで、そんなことぐらいでこの映画のおもしろさが損なわれるようなことは断じてない。まだ見てないという者は、どっかの名画座（まだそんなものが残ってればの話だが）を血眼で探せ。それがダメならビデオ化されるまで関係のムックを読んで、その日に備えるのだ。

というわけで、ゴジラのムックを３冊ほど、紹介しよう。まず、「ゴジラ大百科」。最新作の設定資料や大森一樹（監督）と川北紘一（特撮監督）の対談、用語事典etcが満載されている。とくに、本誌・空想科学博物館の館主きしかわおさむも手伝ったという用語事典は詳細を極め、圧巻。これさえ頭にたたきこんでおけば、「ゴジラとは100年来のつきあいだぜ」と威張ってもいいくらいだ。写真も、なかなかに貴重なものばかり。ただ、『ゴジラの逆襲』でアンギラスの説明をしていた田所博士の顔が、研究のためなら自分の娘の下半身を魚にしてしまいかねない、とんでもないマッドサイエンティストに写っているのは、どういうわけなんだろう。この人、どの写真もそうなのだが、本編中ではいたって温厚な常識人であったのだ。

次は宇宙船文庫の「ゴジラＶＳビオランテ」。内容は新作のみにしぼられている。スタッフ＆キャストのインタビューやメカ設計図などもおもしろいが、やはり売り物はシナリオ一挙掲載だろう。シナリオは映画の設計図。映画を見ていなければ読み物として楽しめるし、見た人はフィルムとの相違点を探すのもいいだろう。また、一瞬で流れてしまうフィルムと違い、頭で内容を確認することができるから、作者の意図を、より深く知ることができるのだ。

最後は「最新ゴジラ大図鑑」。新作のメイキングの他に、この本では「大百科」と同じく過去のゴジラ映画も扱っている。しかし、少し視点を変えて、ゴジラと防衛隊との戦いの記録を追っていたりするのがおもしろい。東宝映画での怪獣と人間の戦い。それは『ゴジラ』での、何の効果もなかった感電死作戦やロケット砲攻撃に始まり、『モスラ対ゴジラ』でゴジラをあと一歩まで追いつめたＢ作戦を経て、ゴジラ映画ではないが、『フランケンシュタインの怪獣　サンダ対ガイラ』での殺獣メーサー砲で完結したといわれている。メーサー砲は、サンダの妨害で目標をとり逃がしたものの、事実上ガイラに勝った。ここで人間ＶＳ怪獣の東宝映画での対決はいったん終了し、怪獣は'84年の『ゴジラ』でリターンマッチを挑んできたわけである。この大図鑑では、その戦いに投入されたさまざまな兵器も詳細に解説している。さすがバンダイ発行の本ともいえよう。

他にもいろいろ、新作関係の出版物は発売されている。それはやはり、ゴジラという存在の持つ熱さであるといえるだろう。海外のＳＦＸ映画もすごいが、やっぱりゴジラは偉大なのである。



▲「ゴジラvsビオランテ」（宇宙船文庫）朝日ソノラマ　650円（税込）



◀「最新ゴジラ大図鑑」バンダイ８５０円（税込）エンターティメントバイブルのNO.７だ

MOVIE

サンタが殺しにやって来た!!

さて、皆さん、ここで紹介するのはクリスマスの映画です。しかし、公開は２月。変ですね。クリスマスの映画って、だいたい11月頃に公開しますでしょ？

でも、いいのです。11月頃やるクリスマスの映画が心温まったり、トレンディな内容だったりするのに対して、こっちはサバイバル映画。パソコンを使ったかと思うと、ナイフをふりまわして誰かれかまわず殺す正体不明のサンタクロースに、自分はランボーだと思いこんでいる少年が自宅にしかけた罠で対抗する、という世紀末ムービーなのです。タイトルは『ウォンテッド　Mr. クリスマス』。いかにもＢ級アメリカ映画のノリですが、これが実はフランス映画。新宿東映パラス２、ロッポニカ池袋他で、公開予定です。



▲これがサンタだ



◀日頃から主人公の少年は、こんなカッコで遊んでいる。フランス映画もここまで来たか……

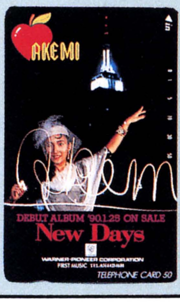
DISC

新人歌手はOVAとともに…

ＯＶＡ、ＴＶドラマ、映画と、コミックからさまざまなジャンルへとびだして好評だった『花のあすか組！』。今度ＯＶＡの第２弾『花のあすか組！２　ロンリー・キャッツ・バトルロイヤル』が発表されたのは早耳の人なら知っていると思う。で、今回はこのＯＶＡの主題歌「裸足でDance」を歌っているAKEMIちゃんを紹介しよう。彼女はこれがデビュー曲。アマチュアのコンサートで鍛えた実力派だ。幼いときは通訳に憧れていたという高校３年生。デビューアルバム『New Days』も発売中だ。注目せよ!!



◀サイズは身長156cm、B80 W58 H80　あっぱれ



◀アルバム発売記念!!　テレカを１名にプレゼント。本誌AKEMI係まで

MOVIE 2

『天と地と』、ついに撮影終了！超大作も完成間近だ!!

空前絶後のカナダ・ロケを敢行したり、山ん中に本物の城を作ってしまったり…。なにかと話題を提供してくれた超大作『天と地と』が、ついにクランクアップした。昨年12月下旬。場所は山形県の羽黒山出羽神社。

クランクインがやはり昨年の４月であったから、撮影には９カ月かかったことになる。もちろん、撮影期間が長ければいい、というものではない。しかし、どうかすると２週間ぐらいででできてしまう映画も結構あるご時勢だ。ケタが２つくらい違うんだな、と痛感させられる。角川監督は「映画を３本分撮ったようだ」と撮影終了後に語ったというが、こりゃ、３本分どころではない。

さて、その最終ロケは雪のシーン。壮大な合戦映画のイメージが先行している『天と地と』だが、最初に撮影された桜のシーンといい、最後の雪のシーンといい、日本の四季の美しさが、うまく織りこまれているのだ。美しい自然を描いた“静”と、激しい合戦を画面にたたきつける“動”。映画としてのバランスも、よさそうだ。

さて、この『天と地と』のステッカーを10名の読者にプレゼント。映画の迫力を凝縮したような代物で、なかなかのコレクターズ・アイテムだ。欲しいっという読者は本誌ドラゴンジムステッカー係まで。

さて、次号では『天と地と』を特集する。人物関係、時代背景など、映画館へ足を運ぶ前に知っておきたい情報を整理しておこう。さらに前売り券プレゼントもあり。期待せよ!!



▲静かな雪の森を舞台に、謙信と信玄の出会うシーンが撮影された



▲'89年12月、氷点下の山形で撮影は終了。仕上げを経て、あとは公開を待つばかりだ

GOちゃんの似顔絵男爵



東欧の人民を見習い、パワーを発揮せよ

東欧では激動の時代を迎えておるというのに、わが日本の政治家どものフヌケ顔はひどいと思いませんか皆さん？　それが証拠に、このコーナーにも政治家の顔なんて送ってくる人は１人もいません。昔はどんなにヘタな人にも似顔絵が描けてしまうという政治家がいたもんです。政治家や教師の似顔絵を描いて面白いのは、その人たちの持つ権威を崩す楽しみがあるからで、最近の国民から見下された政治家など描く気が起きないのも自然な事かもしれません。政治家に代って権威を持ってきたのが漫画家、というわけではないでしょうが今月の男爵作品はバカ王君の永井豪氏。ヘタですが他の作品はもっとヘタでした。この絵だけが妙なオーラを発していたので選びましたが、ヘタなうえに変な言葉を書くのはやめようねバカ王君。でないとペンネームじゃなくてホントのバカの王さまになってしまうよ。今回も佳作はなし、独裁政権を倒すくらいのパワーをこめて似顔絵描いてください。



◀福岡県のPNバカ王の受賞作。姫乃樹リカが好きだそうで、今度は彼女を描いてみよ 編

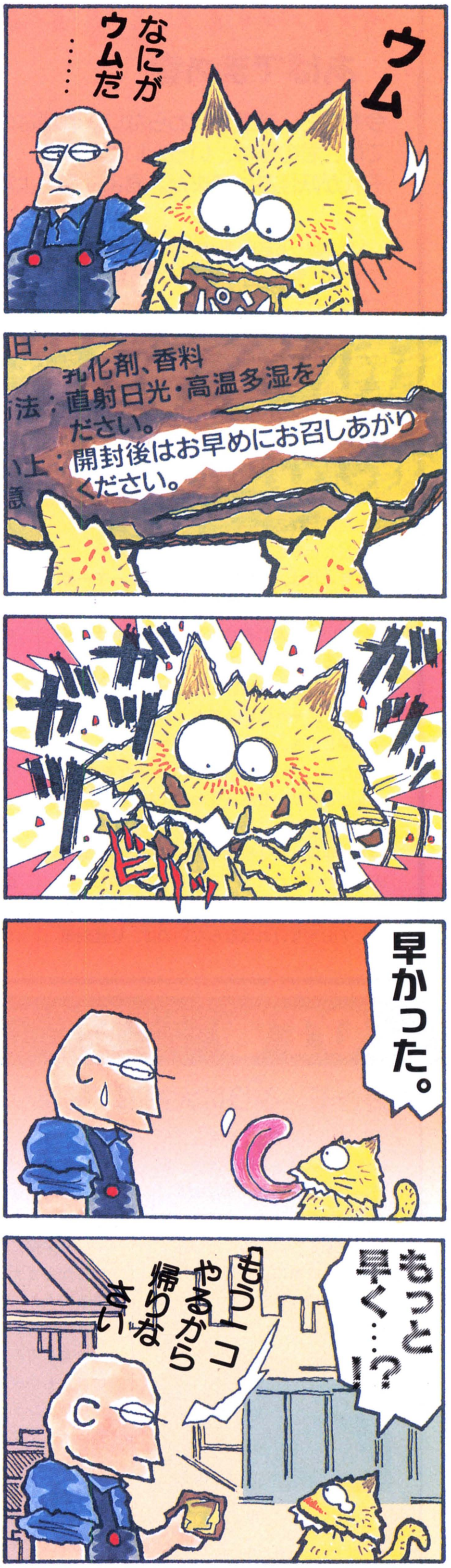
業務連絡

そういうわけで、日本の政治家の顔はつまらない。だれかオモシロイ顔の人、立候補せよ（そーゆー問題じゃないか） 編

ばろんちょ! ⑨

等門じん

◀家にネコが3匹いたらいいな。ネコ3匹、ニャーニャーニャー♪

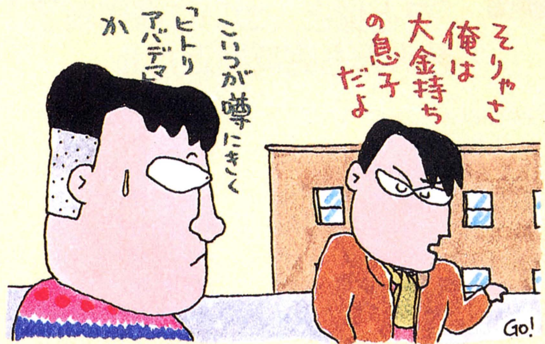


小田嶋隆の

新妖怪百物語

あばでまの巻

今も昔も、教室は変わらない。戦場なのだ。では、君の敵は、いったいだれか？ それが妖怪あばでまだ。君よ、備えよ常に。



人間、誰しも若い頃は瞬く間に珍々が立つものだが、青春の日々も、同じように瞬く間にたって行く。

ついこの間新学期が始まったと思っていたばかりなのに、我らの学び舎には、はやくも卒業・進学・進級の季節がやってきている。

なあんてハゲの校長みたいな演説をぶつのがこのコーナーの主題ではない。

問題は、この時期の過ごし方だ。

「僕のまわりにも別れと出会いの季節がやってきたんだなあ」

などとしみじみしている場合ではない。

3月4月は、学校に通うものにとって一番大切な時期だ。一日だって無駄に過ごしてはいけない。一人しみじみと校庭のヒマラヤ杉を眺めるなんてことのために使える時間は1秒だって残されてはいないのだ。

しかし、そうはいっても

「卒業しても、たまには会おうな」

「私たち、クラスが変わってもお友だちよね」

などとクサい会話を交わしておれば良いというのではない。こんな話をしたところで、翌年に年賀状が3枚来るのが精一杯で、結局人は離ればなれになって行くものなのだ。

むしろ、この時期に、しっかりと立案・実行しておかなければならないのは、妖怪対策である。特に、「あばでま」についての用心を怠っているようだとキミの新生活は、間違いなく真っ暗なものになる。これは断言しても良い。

人間、生きていれば誰にでも失敗がある。誰しも他人に知られたくない秘密と、触れられたくない過去を持っている。そして、新生活とは、そうした過去の苦い失敗や、公然の事実となってしまっている秘密と訣別して、新しい生活を始める瞬間のことなのだ。

分かりやすく言おう。

「おい、あいつってさ、五年生の時、教室でウンコもらしたんだぜ」

「知ってるか？　畑中ってヤツは、前にいた中学じゃ股中って呼ばれてたんだってよ」

「あの中山ミツコが言ってたけどさ、石毛ってヘソに毛が生えてるらしいぜ」

かつて、いくつの新しい人生が、心ない者の口によって暴かれた忌まわしい過去のせいで台無しにされていったことだろう。

あわれ石毛は、

「見せてみろよ」

と、クラスの悪童連中に囲まれてズボンを降ろされる。その結果、ヘソに毛があったかどうかはともかくとして、教室でパンツ姿になった時点で、石毛の高校三年間は決定的にダメになる。クラスのアイドルのミユキちゃんにまで

「ヘソゲ」

と呼ばれ、文学散歩同好会の後輩は無邪気を装って

「石毛さんって、どうしてみんなにヘソゲって呼ばれてるんですか？」

と尋ねる。しまいには教師までが

「次、ヘソゲ、56ページから読め」

と言い出し、そうしているうちに律儀な石毛のへそには、本当に毛が生えてしまう。

話を元に戻すと、そもそも「石毛へそ毛説」を流したのは、「あばでま」という妖怪だ。

こいつは、元々他人の過去をアバいたり、ありもしないデマを流したりすることだけを考えている人間なのであるが、じきに病が高じて広告代理店に就職し、最終的には妖怪にまでなるというヤツなのである。

で、「あばでま」防止策だが、これは、自分が「あばでま」になるしかない。自分の噂を流されそうになったら、誰かについてもっと面白そうな噂を流す。パンツを降ろされそうになったら、自分よりもっと無防備な誰かのパンツを降ろす……。悲しいことだがこうするしかない。なにしろ、教室では万人が万人にとってあばでまなのである。

イラスト／中野豪

JOT 吊端撃彦のオナニー放談

全日本オナペットＴＯＰ40選考委員会

好きモノぶりに大拍車、樹まり子連続Ｖ!!

わがＪＯＴでは、今年もまた恒例の「新春こき初め大会」を行った。有段者が一堂に会し、それぞれの限界までオナニーをこきまくるというめでたい席であるが、これによって今年は永本信介4段（25歳）が19回目の途中で息たえてしまった。死因は栄養失調と過労。若い時代はえてして寝食を忘れて趣味に打ち込んでしまうものであるが、やはり栄養にだけは十分気をつけてからオナニーをこきたいものよのう……新年早々合掌。


▲樋口美緒『THEIR MAJESTIES REQUEST』(レイラ)　詳しいことは知りませんが、美形ギャルでんな

さて今月もチャート解説をブチかましてみようと思う。1位はまたもやタレ目がそそる樹まり子がダントツのブッチギリ！　最近ますます身体のセンがデレ〜ッと好きモノふうになってきて、「ピチピチ」という形容詞がまったくもって似合わないギャルになってきた。この先そのまま進化すると、果たしてどんな女になるものやら……暖かい目で見守り続けていきたいと吊端は思うぞ。7位初の林由美香は、スレンダーなボディにキュッとくびれたウエストが魅力的な小悪魔的な娘である。美少女とは言えないので好みは分かれるところだろうが、ばんばの女房の平山美紀にちっとだけ似ていて吊端は買い。対する9位㊓の樋口美緒は、最近じゃ珍しいぐらいの美形である。知名度はまだ低いが、90年度の要注目株だ！


◀林由美香『一世風靡』（キャンディ）

今月	先月	ＧＡＬ
1	1	樹　まり子
2	3	鮎川真理
3	5	松坂季実子
4	4	木田彩美
5	6	秋山まり子
6	2	工藤ひとみ
7	㊓	林由美香
8	7	薬師丸ひろ美
9	㊓	樋口美緒
10	8	中村由貴

受験生が待っていた、驚異の合格テクニック誕生！

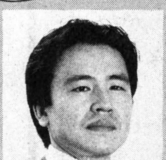
スーパー暗記法™



お急ぎの方はお電話で！ 03-318-6111 （受付：朝・9時30分～夜・8時（年中無休））

合格術の達人

現在の受験は暗記で合否が決まります!!
私の暗記テクニックすべてをおしえましょう。



●監修
萩原雄二郎先生

独自の暗記法を駆使して昭和49年東大理Ⅲ（医学部）に進学。東大在学中にあらゆる課目、あらゆる試験で、ほとんどトップランクを維持し、卒業時に銀時計を授与される。（銀時計は最優秀卒業生のみに与えられるもの。）

カラー案内書 無料プレゼント中

日本進学指導センター
〒166東京都杉並区成田東4-36-15
☎03（318）6111

先輩からの熱き体験メッセージ！

定期試験に大満足！



高原 有知
三愛高校
（豊沼中卒）

ある少年雑誌の広告を見て、ボクもさっそく入学。一か月でテクニックを身につけ、中間テストにチャレンジしたところ、自分でも驚くほど好結果を得られました。ナゼ？ってみんなが言うけど、それだけはゼッタイ教えたくないよ。

ぼくの東大合格作戦！



武南 宏治
東京大学理Ⅰ類
慶応大学工学部
（筑波大附属高卒）

合格は暗記量で決まります。数学でもそう、国語でさえ感情の暗記です。この割りきりと、スーパー暗記法による勉強こそ合格への最短距離でした。ぼくの東大合格の秘密、そして現役でパスできた理由を明かせば暗記法のお陰です。

一か月で偏差値69に！



山田 和範
早大商学部
中大経済学部
（海城高卒）

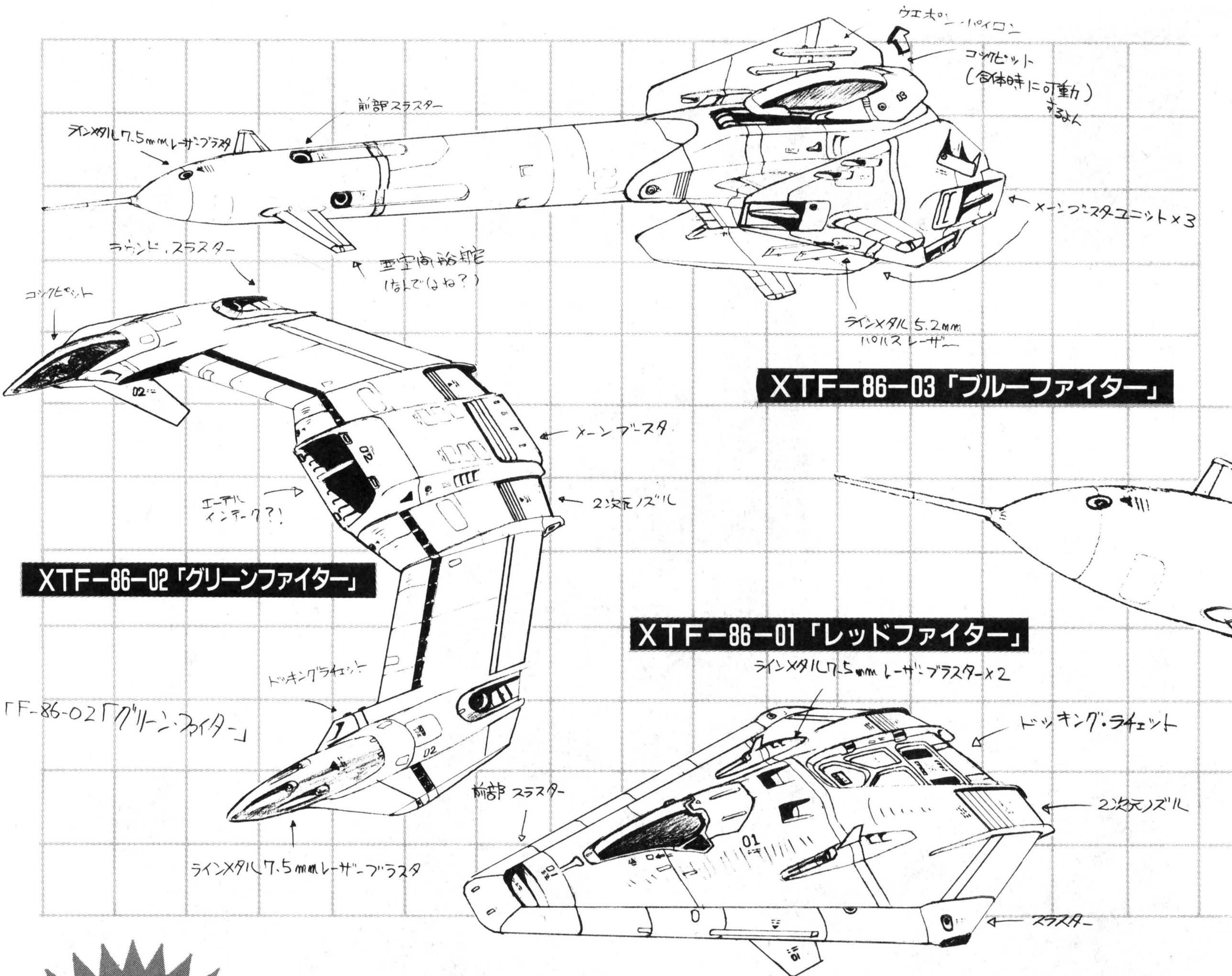
今ふり返ってみて、これまで受験勉強で悩んでいたのがウソのようでした。暗記法講座を始めて一か月もすると、55そこそこの偏差値が69にまで急上昇しました。あきらめかけていた早稲田大学に入学できて、大変喜こんでいます。

アソビ半分で効果が！



松田 幸子
青山学院
女子短大英文学科
（青学附属高等部卒）

暗記のやり方は語呂あわせだけでしたが、それだけでは間にあわず、貴講座を利用させてもらいました。実際にやったところ、実にかんたん。なるほど！と感心しながら、アソビ半分で楽しく続けました。私に最適の必勝法でした。



特報!

温古知新! やっぱ元祖『トップ』は超燃えだ!! ウワサのゴーカイイラスト&設定本が今春登場!

『コンプリート・ガンバスター』

続々と新たな展開を見せる『トップ』ワールド。その原点の総てが、この一冊に結集!!



平成元年、オリジナルビデオ界の話題を独占した、『トップをねらえ!』。その名場面と設定資料を集めた豪華なムックが発行されるぞ!



カバーは美樹本晴彦書き下ろし、カラーは厳選されたセル画と、ビデオやLD、CDのジャケットから、ポスター、各アニメ誌に描き下ろされたイラストまで、すべてを完璧に収録! コンプリートの名はダテではない!!

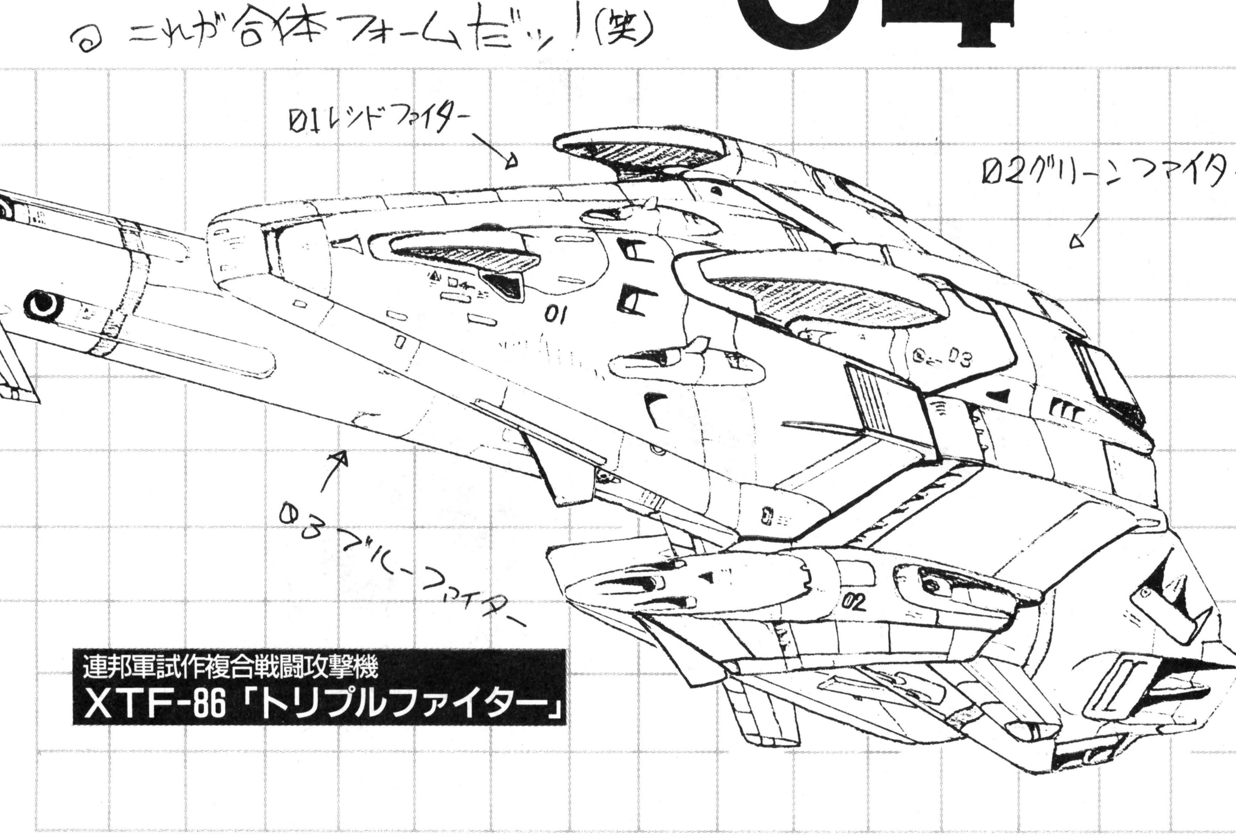
てなわけで。名場面が大版カラーでドーンと見れて。しかも、あの5・6話、幻の設定なんてオイシーのがギッシリつまったこの本を、ゼネプロさんのご好意により、5名の方にプレゼント。『電脳学園III』の副読本に、ガレージキットの製作資料に、バッチリ活用しようぜ。あて先は、コンプ編集部・コンプリート・ガンバスター係

問い合わせ先

この「コンプリート・ガンバスター」のことをもっとくわしく知りたい、確実に手に入れたいと思ったキミは、直接ゼネプロへ。電話番号は0422-22-1980だ。正午から午後7時まで受け付けているぞ!

TRIPLE FIGHTER

NeXT-WORLD TECHNICAL-INDEX 04



連邦軍試作複合戦闘攻撃機
XTF-86「トリプルファイター」

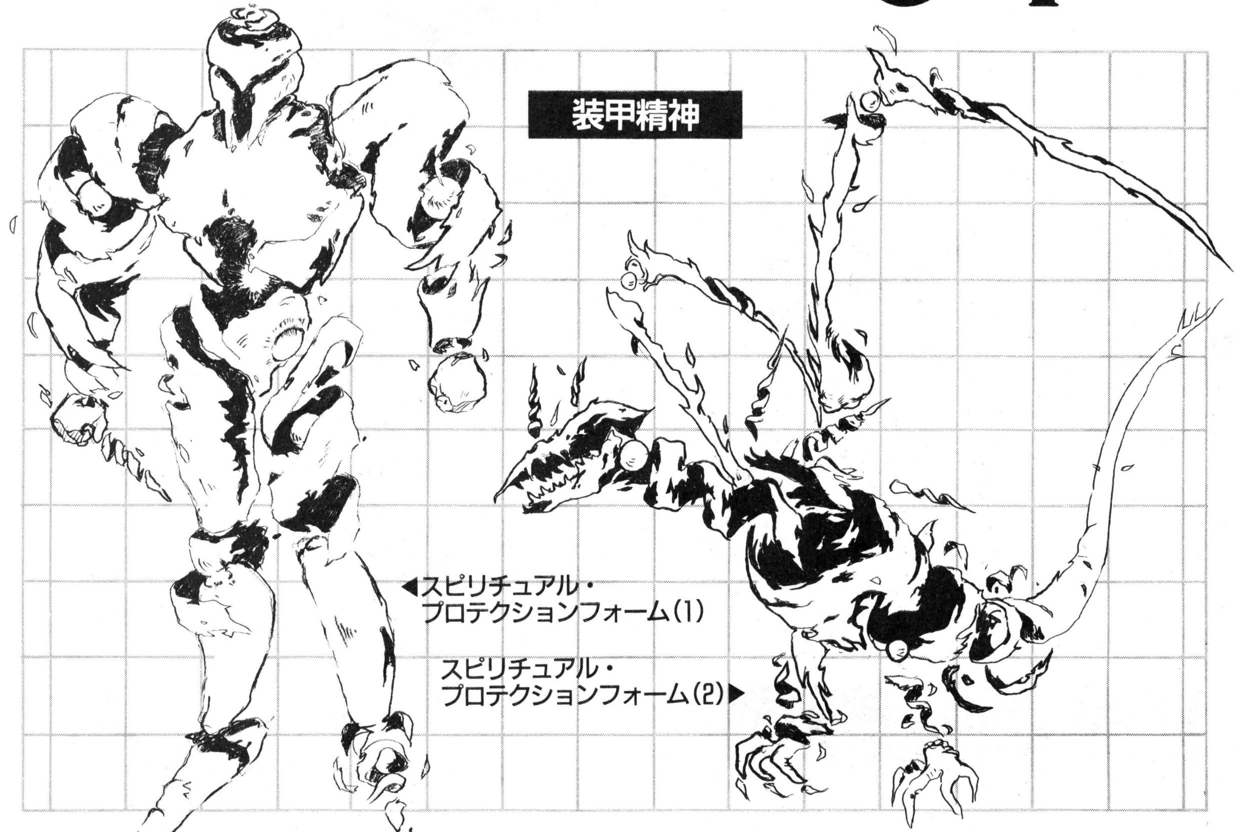
連邦軍の次期主力戦闘機開発計画の一環として企画製作された、かずかずの試作機のなかでもこのYTF−86は異彩をはなった存在であった。次期主力戦闘機はネオ三菱航宙機開発、テクノスIX研究開発分室、富士重工、及び計14社によるコンペの形をとって計15機、ペーパープランを含めれば、じつに105案の戦闘機が立案されるという、いわば開発戦争といった様相を呈した。本機の基本コンセプトは、戦闘機による長距離進攻能力と運動性能の両立というものである。通常、航宙機の加速性能は推進材の量に比例してのびる。当然、大量にプロペラントを積めば長時間の加速が可能になり、作戦時間中に到達できる距離は長くなる。（宇宙空間は大気圏内とは異なり、時間さえ気にしなければどこまでも飛んでいける。）だが、そうなると機体の質量も増加するので、運動性能は低下してしまう。そんなわけなので、通常のこの手の戦闘機開発においては、いかに機体を軽量化し、効率が良い低燃費のエンジンを開発するかがキーポイントであった。

小型・高出力という相反する条件を満たすため、開発各社は、数多くのプランを提出し、「三星精機(スリースター)」による複合『合体』戦闘機案が、試作採用機のひとつとして選出された。この複合『合体』戦闘機案は、東洋の故事「三本の矢」にヒントを得たといわれ、大きな出力を小さなエンジンの複数化によって達成しようとするものであった。

製作は、中小メーカーである悲しさか、既存の戦闘機に新型のジェネレーターと、合体用のラチェットを急遽搭載したもので、合体時の安定性は極端に悪かったと伝えられている。しかし小型ジェネレーターはトラブルも少なく、予想以上の性能をあげることに成功した。しかし、後にネオ三菱によって、大出力エンジンの小型化が達成され、この機体の存在意義は皆無となり試作機1機のみの製造に終わっている。

SPIRITUAL PROTECTION FORM

NeXT-WORLD TECHNICAL-INDEX 04



精神装甲は、主にラジェンドラ級やマハール級などの戦闘機搭乗術者が用いる理力防御技術である。戦闘機搭乗の術者（これは主にパイロットの役目になるが）の「徳」の高さ（サイレベル）や精神状態によってその視認形態を変化させる。この見かけ上の変化は、実際には、理力によって発生する「場」が、見る人間の神経中枢に働きかけるためによって起こる現象で、ビデオカメラやレーダーなど人間の精神を介在しない観測方法では記録することができない。（このために連邦軍では、戦闘記録用には従軍画家を採用しているのだが、ある部隊の人事担当がまったく絵心のない人間で、従軍画家にタウ・ケチ派の前衛画家を採用してしまい後から軍上層部が大騒ぎになったという笑い話が伝わっている。）出現する精神装甲ビジョンはさまざまであるが、人間の精神が太古より抱いている普遍的な恐怖のイメージが多く現れるようである。つまりそれは、凶暴な神話獣であったり宇宙船より巨大な神のごとき人間の姿であったりする。一般的に修行を積んだレベルの高い術者であればあるほど畏怖すべき形態の度合いが高まるようである。より凶悪、非現実的形態であればあるほど、敵に精神的なプレッシャーを与えられるのはもちろんだが、実際の物理的な攻撃力も形態の凶悪さに比例して高まってゆく。

具体的に、精神装甲の形成過程を解説すると、まず、戦闘機中の戦闘術者の発する精神エネルギーは、機体に搭載された「理力子」によって増幅されて術者に送り返される。それはさらに術者の精神内的連続性によって無秩序な力に意味性を持たされ（この指向性を持つ秩序をエネルギーに与えるための精神の回路をつくるのが呪文の詠唱であり、エキスパートであるほど口での詠唱なしでも回路がつくれるようになる）、再び「理力子」にふきこまれる。（理力子はいわば、精神エネルギーを反射する凹面鏡のようなものである。精神エネルギーはいかなる物質によっても反射させられないために、理力子をつくるにあたっては多数の専門術者が凹面鏡の反射鏡にあたるような呪縛思念の刷り込みを行う必要がある）何度もこういったやりとりの末、具体的な物理現象として精神装甲が具現化するのである。もし、術者が申し分のないほど徳が高ければ、「理力子」のような増幅装置なしで、いや、宇宙船すら必要とせずに宇宙を移動したり戦闘したりが可能となるのである。

真・地球書店刊「防衛寺院絶対合格！要点集」より

 設定協力／今南二、AIN SYSTEMS



シリウス首都防衛師団相手に孤立無援！ マリナどーーする!?

次回4月号の第5話「ケンカはやめて！ 宇宙のピンチがすぐそこに!?」に大ボケキーック!!


!
ガシッ
ガガンッ
いたた……
じゅんちゃん大丈夫〜〜〜?
だいじょーぶじゃない…



★そうま先生に、愛のお便りを♡

〒102千代田区九段南4ー7ー16市ケ谷KTビル コンプティーク編集部そうま竜也まで!

市ケ谷KTビル


ズズズズ
ビビッ
ビビッ
すさまじい光線兵器だ！
この〝シンダラ〟でなければとっくにシールドがやぶられているだろう
しかしこの魔法陣障壁の中では
その熱量が命とりとなるのだ！


ズガガガッ!!
タクナよ 攻撃はもっと 連続性を もたせんと いかんぞ
!
はいっ
マリナッ 早く立て 直してっ
いたーい
ゴゴゴゴ
おい どーした おーい !?
くそっ 通信が 防害 されてる
おいっ
そこで なにを している
うげげっ


あっ
ちっ また よけた!?
ほっほっ やるのォ
しかし これは どうかの
ヒョイ
あっ


行くぞっ 念波放出
方陣構築！
形態変形!!
〃龍〃
あっ 形が変わるっ
あっ
シュウウン
あーっ 消えたっ!?
ヴワッ


今だっ全艦シールド展開！
ほっほっほっよけおったわ
ブオオオオッ
バババッ
理力バリヤーッ!?
あーんつかまってしまった〜〜
ふっざけたまねするわね〜〜
なに目の前にデンといすわってんのよっ
おっかないよ〜〜


行っけ——!!
あっ
はねかえしたっ
きったねー
ジュンちゃん 下っ!!



ジュンちゃん
ビームの使い
すぎだよっ
モーターの温度が
どんどん上って
くよ〜〜〜
まかせなさいっ
残ってるのは
このまわりにいる
大型艦艇だけっ
あと
一発の
ビーム
掃射で
かたを
つけるっ
！
大丈夫かな
〜〜〜
あとさきを
考えないと
とんでも
ないことに
なるって
いつもスズりん
言ってるでしょ〜
オーバーヒート
しちょうよ
〜
なに弱気に
なってんのよ
グダグダ
言ってないで
しっかり
機体を
安定させて
なさいっ！
ガン
ガン
いたいよ
ジュン
ちゃん



ゴゴオオオ
タクナよ
わしもいっしょに行っていいかの？
えっ ほにゃら様がっ
よっよろこんでお願いします
あの鍵の搭乗者と一戦交じえるのもおもしろかろうて
ジュン マリナ まわりに気を付けろっ
大型の艦艇が来るぞっ！
ゴオオオオッ


魔法陣をはり
行動を限定させ
わたしが"シンダラ"
で直接行って
おさえます
見よ
あの力を
鍵でさえ
あの威力だ
……
!!
またた
あの邪悪な
思念の渦が
……
この大事な
時にか…
タクナ・セドウ
急げ!
一刻も早く
鍵を!
シンダラ!
我がもとへ
!!



バスターバルカンビームッ
ジュンちゃん早くみんなを助けようよ〜〜〜
なに言ってんのこいつらをけちらすのが先よっ！
なんとゆう強さだ
このままではいかん
どうすりゃいいかの？
あれを戦闘機と思って戦うことは危険です……………
ふむ


!
よしっ
バスターフライヤー
えっ
ジュンちゃん
まってよっ
ジャキーンッ
ドゴゴゴゴ。。
キャー
うわー
うひゃー
ズゴンッ
マリナのばかったれーっ
なにしにきたのよーっ
ゴオオオオオッ



い いくら首都防衛ったって
たった一機のマシーン兵器に数百機も迎撃機が出てくるか？
大丈夫よどんなに出てきたってこっちはバスターマシーンよ！
あ！
シリウスのやつらそれバスターマシンって気付いてんじゃ
？
それがどしたのよ
みんな！今助けてあげるからねっ
あの声はマリナ…
たっ助けに来てくれたの……
4時方向に戦闘機群30数機接近！


ドガァァァン
うわあっ攻撃してきたっ
もうだめだ〜
本星の守備隊とわたりあえるわけがない!
かんちょーっ!!先ほど本艦から出撃したのは中型のマシーン兵器と判明!
マ マシーン兵器!?そんな物が何でこの艦に!
シリウス本星ですでに戦闘が始まりつつあります!!
どうゆうことだ これは── 情報部の話では
スパイをシリウス本星へ送るだけのはず…?
ありゃ
航空管制室


手に入れよ！
大宇宙の源たらん力を我が手に!!
ヒイイイン
ギャイイイイン
第三群これより目標に対し
第一群目標の念波を探知
念熱波攻撃をしかける!!
攻撃の指示は青の僧尉であるタクナ・セドウの指示により与えられる
それまでは指示空域で待機！


さあ魔法使いどもどこからでもかかってきなさいっ
ズゴゴゴ
ゴゴ
あ～ん
街は大惨事だよォ!
オロオロ
どど～しよ～～～じゅんちゃん!
何時に起きても
大・・・3時・・・!!!
ギン
ガーン
やっやられた～～
おお!鍵が自ら我々の手の内に…
まさしくこの世界の意志



行けっマイクロガンバスター!!
まさか!
なぜこんな所に
鍵が!
ほ～っ
これが鍵
軍はこんなものを
ほしがっておったのか……
あっ～～～
はっははは
この熱量
この破壊力
!!



トップをねらえ!
NeXT GENERATION
扉はもらった——っ
じゅんちゃん しど——い
やれやれ
どたばた どたばた
脇役(?)ジュンちゃん
大暴れだ!!
STAGE・4
ハイテクVS魔法!
戦火の中に
マリナの恋は消える!?
作画 そうま竜也
原作 GAINAX・渡辺満里夫兄弟
©GAINAX(協力㈱バンダイ ビクター音産㈱)


コミックコンプに舞台を移して…
再スタート!!
ソード・マスター
SWORD MASTER
羽衣イース
お待たせの新連載！
魔狼王風雲伝（まろうおうふううんでん）
沢田翔
毎月26日発売
コミック
月刊コンプ
3月号
絶賛発売中!!
角川書店
定価390円(税込)

新企画もりだくさん
迎夏生のコーナー

ゲーム版は発売され、ナイトー&ヨピカパの愛の交換日記も無事終了。というわけで、迎夏生のコーナーがグンとワイドに広がって、新企画が続々登場しまーす！

●キャラクター人気投票！

みなさんからのおハガキを見ても、次々出てくる新キャラたちがどんどん人気を集めてるのよね。コミック版『ルーンワース』の魅力のひとつはヒーロー、ヒロインだけでなくわき役ひとりひとりまでが個性にあふれているって点。そこで人気投票したらおもしろそうだなってことになったのだ。キミのお気に入りキャラに清き一票を！

●「そこが聞きたい」キャラへのQ&Aコーナー

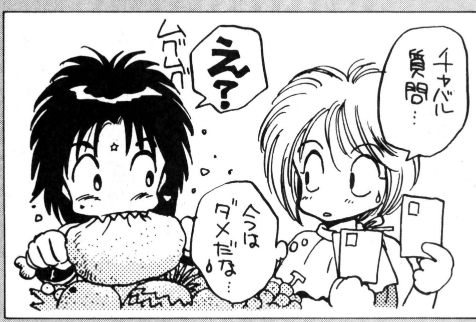
たとえばチャバルとコロンコはいつどうやって出会ったのかなあ？ ウィル・ポーやフェムリューたち神様に性別はあるのかしらん？ キャラに聞いてみたい、あんなこと、こんなこと、いっぱい質問を書いて、送ってちょうだい！ 楽しいキャラとの一問一答になりまーす。

●個性的キャラたちにキャッチフレーズを！

脳天気なチャバルやお元気娘ラカなどおもしろいキャラたちに、ピッタリのキャッチフレーズをつけてほしいの！ うまいキャッチがきたら、それを迎先生がイラスト化してくれまーす。

●応募方法

下のあて先に「人気投票」「Q&A」「キャッチ」などのコーナー名を書いて送ってね！



速報 大人気♡「フォーチュン・クエスト」の第2巻がでるぞー！

発売早々、売り切れ続出でごめんなさいねの「F.Q.」(フォーチュン・クエスト)。作者の深沢美潮先生も、がぜんはりきっちゃって第2巻ただいま快調執筆中。もちろん今度も迎夏生先生のさし絵だよ！ 新メンバーのシロちゃんも加わって、はてさていったいどんな冒険になることやら。来月から「F.Q.」倶楽部をつくろうかなぁ？



5月発売予定

「F.Q.」第1巻ただいまがんばって増刷中。本屋さんに注文して待っててちょーだい！



▶大阪府枚方市・岩崎翔 さあ、はたしてチャバルとラカちゃんは結ばれることになるのでしょうか？ これからにご注目!!



▶大阪府吹田市・森峰子 キャハハ、あの手ごわいウィル・ポーをアメでつろうなんぞ、あんさんもええ発想してまんなあ



▶岐阜県山県郡・麟れいりっく 軽い男を渋く描いてくれたのね。フェムリューはあの軽さで神さまだってぇんだから笑えます

おたよりちょーだい！

おおーい、みんな、ゲームは楽しんでいるかーい？ ゲーム版への感想や質問もこちらへどーぞ！ ミリムのイラストなども待ってるよーん。



▶限定100枚しかつくってないテレカをもらえる幸せ者は毎月抽選で5名様なのだ

〒102 東京都千代田区九段南
4-7-16 市ヶ谷KTビル
月刊コンプティーク編集部
「ルーンワース倶楽部」係まで

♥RUNE WORTH CLUB♥

ルーンワース倶楽部

ゲーム版『ルーンワース』もいよいよ発売され、コミックも佳境に入ってきたね。この倶楽部へのお便りもグンと増えてきて、2ページではたりなくなっちゃいそうで、うれしい悲鳴。みなさん、どーぞ新企画もよろしくね！



▶東京都杉並区・アットルシャン　迎先生の名前は「なつみ」と読むの。みなさん覚えて！



▶神奈川県横浜市・八雲　なんたって登場のしかたがバツグンにかっこよかったもんね。目をつけてるのはキミだけじゃない！



▶宮城県仙台市・場高広智　男でも女でもいいじゃない、恋は性別をも越える？　あの笑顔があればほかのことなんてどうでもいい！



▶神奈川県伊勢原市・ブルーノ　時間神ウィル・ポーは男か、はたまた女か？　でも、そもそも神様に性別なんてあるのかしらん？

ウィル・ポー特集



▶島根県斐川郡・OHA-CHAN　ひえい！　なーんとクラシックな少女マンガのように、バックにバラを飛ばしてくれたのね



▶石川県金沢市・まり子　わーい、女の子からもラブコールが来てる！　こちらはウィル・ポーが男であってほしいと願う派ですね！



▶兵庫県西宮市・有角忍者　女と決めつけてるな、キミは。強い女がよければ、ゲーム版の女王オールマムはいかが？



ウィランは何を企んでいるの…？ くじけないでチャバルっ!!

4月号につづく！

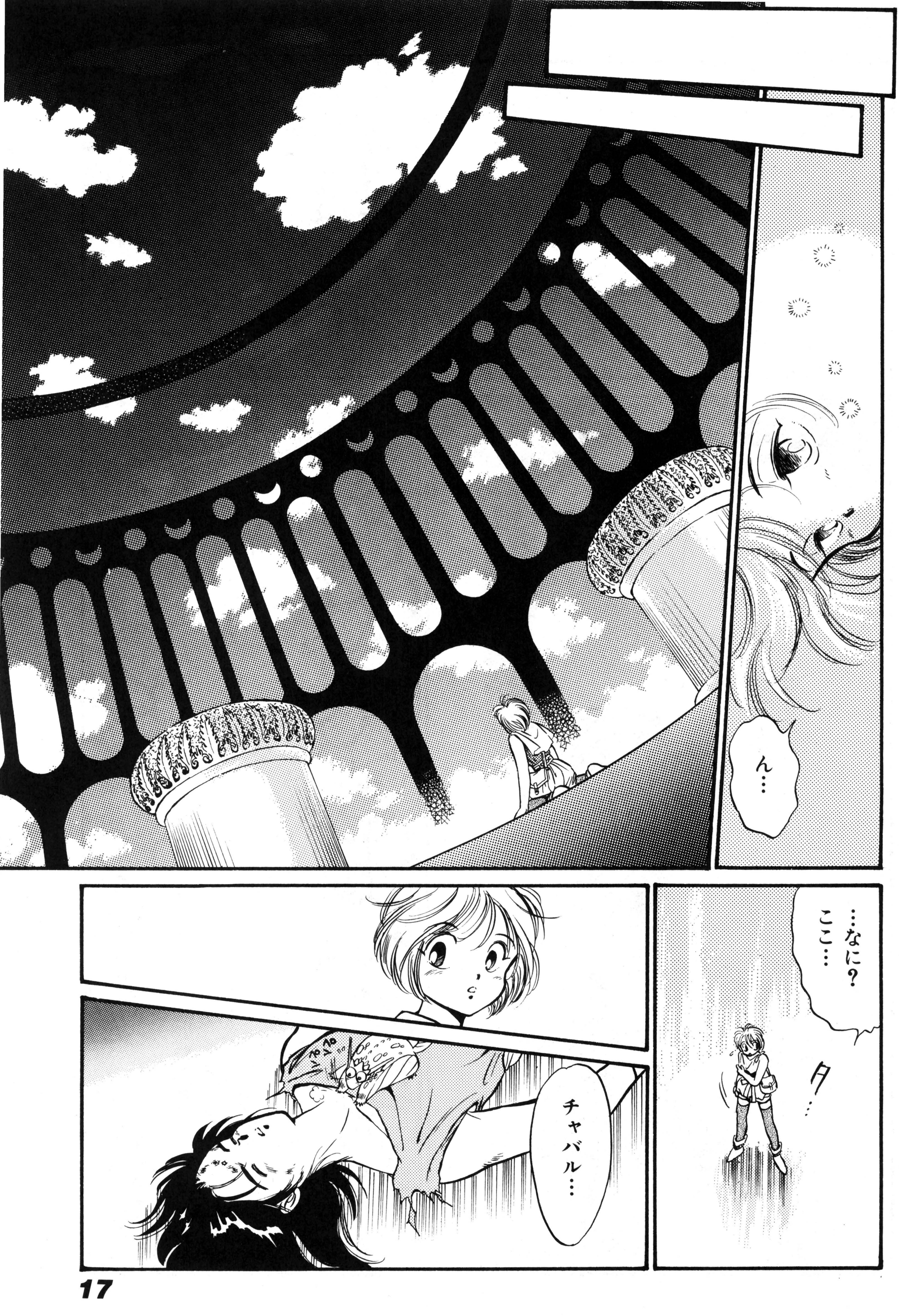

島にいれば人を殺したりはしなかった…！
コン！
あーあ ヤケになっちゃいけないよ
似合ってたのになァ もったいない
よーし！じゃあボクがいいものをあげよう
うーん いまいち似合わんがしかたない
なんだよあんた！
人が落ち込んでんのにっ ほっといてくれ！
あー
俺は島に帰りたいんだ！
それじゃあつまらないんだよなあ


時間神殿…?
ゲッ!
わ
でちゃった…
もったいないー
ぐー
ぎゅるる
まったく…
コホン
こんなんじゃ先が思いやられるね!
魔物にとり憑かれそうになるなんてオリハルコンを頂く者とは思えなーい!
…………
こんなもの…
こんなものもらって島を出たからいけないんだ!!
チャ…チャバル!!


ドン!
ドダダダダ!
お
あんた…男!?
だいたいいったい何者?
やさしくてくれたり助けてくれたりそれに——
さあ
ただボク は・・・キミたちの敵であるウェイカ・バーンに興味があってね
キミたちのためになると思ってやったことだよ
きょ…興味?
そう!
今いちばんおもしろい遊び相手さ!
あんたっいったいどーゆー…
あんたじゃない ボクの名はウィラン
ホレ チャバル しっかりせい
ふるふる
ペチペチ
わかった! 変態でしょーっ こんなヘンなとこに連れ込んでさっ!!
ここは時間神ウィル・ポーの神殿…時間神殿だよ
ヘンなとこじゃないもん
う


確かに オリハルコンは 飛ぶための アイテムだけど
オリハルコンを 持ったって すべての人が 飛べるわけ じゃない
！
きっと 飛べる！
だって あたしは——
わかってる
……………
だろ？


そう
あたしはこういうのを待ってたんだ
ゴク
このオリハルコンがあれば――
その星はマスターでなければ取れないよ


ん…
…なに？ ここ…
タ…
チャバル…


お…
消えた…
ひゅ～
あの美形は
町でも見たぞ
うーん
あの時の芸より
今のがハデ
だったなあ
あーゆー
花火
あるよな
わい
わい
ザワ
ザワ
もう少し
だったのに
………!
時間神が
何故…!?


ぎゃあう!!
ターラン!
アルカバイの王子はこのウィル・ポーがいただいていく!
ウェイカ・バーンによく言っとけ!
な…なにイッ!?


!?
なんだ
きさまは!?


王子！
スキありだ！
う！
うあっ…！
ほら おまえの身体をいただくぞ！
いけない！
ああっ!!


俺は人なんか殺してない!!
殺してないだと!?
じゃああれはなんだ!?
あれは正当防衛だよ!
むこうが襲ってきたんだもん
しかたなかったんだよ!


チャバル！
この人…
怪物じゃ
なかったの!?
血だらけ
だぞ
医者を！
もうダメだ
死んでる！
こりゃあ
ひどい…
ツルハシで
腹を
えぐられてる！
おい！
おまえ!!
ザッ
ガルトを
殺ったのは
おまえだな！
グイ
なんだって？
こんなガキが!?
こいつは
最初から
うさん臭いと
思ってたんだ！
ちが…
こいつが来たら
魔物の山は
吹っ飛ぶわ
怪物は出るわ…
なに？
あれもこいつの
せいなのか!?
俺は…


て〜〜〜…
重いぜ こいつう〜〜〜
わあっ ガルト!!
?
ギョッ
ジュウ
ジュウ
ジュウ


ドカァッ
ギャオオオ
グワラ…
わ…
ズシャァッ
ザワザワ
ガヤガヤ
なんかおちたど


ザザッ
ひっ!
ひょっ
ザュッ
ぱっ
ジッ
ペ!
ギャ?!
今だ!


ヴァーッ!!
ザザッ
チャバル…
あたし…
あたしったら
どうかしてる
チャバルが
死んだらって
思ったなんて!
そしたら
あの飛石(オリハルコン)が
手に入ると
思ったなんて!
飛んで
ばかりじゃ
身がもたないや
なんとか
しなくちゃ…



ゴロゴロッ
バキィ
ラカはそのへんに隠れてろ！
いいな！
ダッ


もし――
チャバルが――…
ぎゅっ
わあっ?!
ここで死んだら――!


ドカーン!!
ラカ!
そのツルハシ取ってくれ!
早く!!
どひーーっ!
にゃろ〜〜っ!
だっ


な…なに?
あの怪物…
すごい
殺気だ…!
フッフッフッ
この男の
精神が
そうさせるのよ
おまえへの
憎しみの
精神が
怪物を
生んだのよ!!


な…なんだ
コイツ
怪物だった
のかっ
どーりで
性格が悪い
……
ブオッ
わわわわーっ!!


ルーンワース
星の勇者
空を飛ぶことができたら…
むかい なつみ
迎 夏生
世界設定／T&E SOFT®
第8話 ラカの願い
Rune Worth
1989 © T&E SOFT



か
夢中にしてあげる
■対応機種
PC-98シリーズ(但し、XAは除く) MSX2
PC-88 SR/FR/MR/TR/FH/
MH/VA/FA/MA
定価 8,800円
シリーズ第三弾 新登場
天使たちの午後III
JAST SOUND Plus
PC8801SR以降対応 定価8,800円
CRISIS(クライシス)は、多人数でプレイでき、人間どうしの駆け引きを楽しめるように作られています。全体的にシナリオを大切にして、それをどれだけリアルに表現するかを追求しました。
CRISIS
アドベンチャーシミュレーションゲーム クライシス
業務拡張につき
スタッフ募集
プログラマ
グラフィックデザイナー
JAST
大好評絶賛発売中
天使たちの午後・II
番外・II
定価 7,800円
天使たちの午後II
—美奈子—
定価 7,800円
価格には消費税は含まれておりません。
全国各地へ
通信販売
方法 品名、機種名明記の上
現金書留でご注文ください
銀行振込口座 三井銀行経堂支店 普 5252817
※ジャストサウンドは、株ジャストの登録商標です
ジャスト・ファンクラブ会員募集のお知らせ!
製品制作の裏話やゲームのヒント、新製品の最新情報などを満載した会報の発行やキャラクター商品の販売等もおこないます。くわしくは、180円分の切手を同封して、「ジャスト・ファンクラブの案内書希望」と明記の上、当社宛にお送り下さい。折り返し、案内書をご返送いたします。
株式会社ジャスト
ジャスト・ゲーム事業部
JAST
〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7 YMTビル3F
TEL 03(706)9766 FAX 03(706)9761



これまでのパソコンに、豊かな感性を与えたFM TOWNS。形、色、動き、音が一体になって、人間とのより深いインタフェースを実現したFM TOWNSが、さらにグレードアップしました。ハードディスク内蔵タイプも加わり、2機種4タイプ、ニューラインアップで新登場。ホビーからビジネスまで、多彩なジャンルのアプリも続々登場。オリジナルソフト100種に加え、MS-DOS™ソフトも500種勢揃い。使い方もますますひろがるFM TOWNSです。

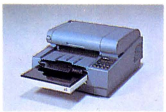
ハードディスクタイプも登場。2機種4タイプの新ラインアップです。

フロッピィディスクタイプとあわせて、合計2機種4タイプに。充実のラインアップから、自分にあった一台をお選びいただけます。

ますます充実、周辺機器。FM TOWNSの可能性をひろげます。

A4サイズ/1677万色対応のカラーイメージスキャナ、熱転写方式26万色対応のカラービデオプリンタ等さらに広がりを見せる周辺機器。FM TOWNSのポテンシャルを最大限に引き出します。


カラーイメージスキャナ


カラービデオプリンタ

あれもできる。これもできる。豊富なFM TOWNSアプリケーションの世界。

ミュージック/グラフィック/ゲーム/通信/ビジネス/ワープロ/データベース/ホビー/教育など、充実のソフトラインアップで幅広いジャンルをサポート。MS-DOS™ソフトも500種せいぞろい。ソフトウェアとともに、FM TOWNSの世界がどんどんひろがります。

マルチクリエイティブツール TownsGEARが進化をとげました。

絵、音、文字などを自在に駆使して、誰にでも簡単にオリジナルソフトを作ることができるTowns GEAR。より優しく、より速くなるとともに、ハードディスク対応で、大量なデータライブラリの保存も可能に。32,000色のイメージフレームを採用することで、表現力に磨きがかかりました。

本格プログラミングをサポート。開発環境もいよいよ豊かに。

待望の386™ネイティブモードに対応したCコンパイラFM TOWNS High C™ Compiler V1.4を提供。各種開発環境もそろって、本格プログラミングを可能にしました。

※MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。※386は米国インテル社の商標です。
※High Cは米国Meta Ware社の商標です。



モデル
2Fセット



モデル
2Hセット

〈フロッピィディスクタイプ〉
- モデル1F 本体標準価格 ¥318,000(税別)
  (3.5インチFDD1基、メインメモリ1MB)
- モデル2F 本体標準価格 ¥378,000(税別)
  (3.5インチFDD2基、メインメモリ2MB)

〈ハードディスク内蔵タイプ〉
- モデル1H 本体標準価格 ¥458,000(税別)
  (3.5インチFDD2基、ハードディスク20MB内蔵、メインメモリ1MB)
- モデル2H 本体標準価格 ¥548,000(税別)
  (3.5インチFDD2基、ハードディスク40MB内蔵、メインメモリ2MB)

※ 本体には、キーボード、カラーCRT、ソフトウェアは含まれておりません。

2機種4タイプで新登場

ハイパーメディア・パソコン

FM TOWNS

本広告に掲載の商品の価格について消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品ならびにそれに関する消耗品等および役務について、消費税が付加されますので、ご承知おき願います。

お問い合わせ電話窓口 〔お問い合わせ時間〕10:00AM〜6:00PM 月〜土〔祝日を除く〕FM TOWNSインフォメーションサービス (03)5690-0032/ ●札幌(011)222-5476 ●仙台(022)267-5250
●東京(03)646-0816 ●立川(0425)28-1567 ●千葉(0472)22-3117 ●横浜(045)201-3101 ●川崎(044)244-5218 ●新潟(025)244-8295 ●富山(0764)42-6877 ●金沢(0762)62-7032
●長野(0262)24-3831 ●静岡(0542)52-8674 ●浜松(0534)53-7106 ●名古屋(052)261-5141 ●京都(075)231-6610 ●大阪(06)376-0041 ●神戸(078)332-1247 ●松江(0852)24-0334
●広島(082)211-1759 ●高松(0878)51-8125 ●福岡(092)713-4392 ●大分(0975)38-0616 ●沖縄(0988)63-7248

月刊 3月号 発行所 角川書店 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 ☎03-221-9851(編集部) ☎03-817-8523(販売部)

凸版印刷株式会社 Printed in Japan T4911397703534 雑誌13977—3